A SOLI 2,99 EURO

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia! #49

Anno V - N° 1 (49) • Gennaio 2010 • Periodicità: mensile

Rivista + Guida € 2,99
Rivista + Play Generation Games N. 8 a € 9,99 in più
Rivista + Play Generation Plus N.7 a € 4,99 in più

Play generation

» GIOCATI!

SFIDA A KRATOS

Darksiders, Bayonetta, Dante's Inferno e Nier

» ULTIMISSIME

I BOTTI DI FINE ANNO

Annunciati Batman 2, SW Il Potere della Forza 2, Yakuza 3 e Dead Space 2!

» REPORTAGE

I TRE VOLTI DELL'AZIONE

FANTASCIENZA Lost Planet 2
FANTASY Enslaved
PULP Just Cause 2

GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3

32 PAGINE

2 GUIDE COMPLETE!

FIFA 10

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Da conservare nella custodia del gioco!

LO ABBIAMO GIOCATO!

GOD OF WAR III

Kratos sta per tornare: ti sveliamo tutto sull'avventura più attesa!

LE ULTIME NOVITÀ

The Saboteur • Dragon Age Origins • F1 2009
LittleBigPlanet • SW Battlefront: Lo Squadrone Speciale
Jak and Daxter • Naruto Shippuden UN 5 • SAW

IN ARRIVO

Dante's Inferno • Bayonetta • Astro Boy • Yakuza 3
Nier • Tekken 6 PSP • Sonic & SEGA All-Stars Racing
MX VS ATV Reflex • Dark Void • MotoGP 09/10

EDIZIONI MASTER
www.edmaster.it



9 771827 610000 00049

Pagina mancante (pubblicità)


PAGINA 14

SPECIALE. Gli Action Game più Epici

Darksiders, Bayonetta, Dante's Inferno, Nier... una pioggia di azione e violenza sta per sommergere la tua console!


PAGINA 54

RECENSIONE. Dragon Age: Origins

I maestri BioWare debuttano su PS3 con uno dei giochi di ruolo più longevi e appassionanti degli ultimi anni.


PAGINA 88

A CONFRONTO. Giochi Musicali

L'invasione dei titoli musicali non sembra intenzionata a fermarsi. Scopriamo assieme le novità in arrivo...

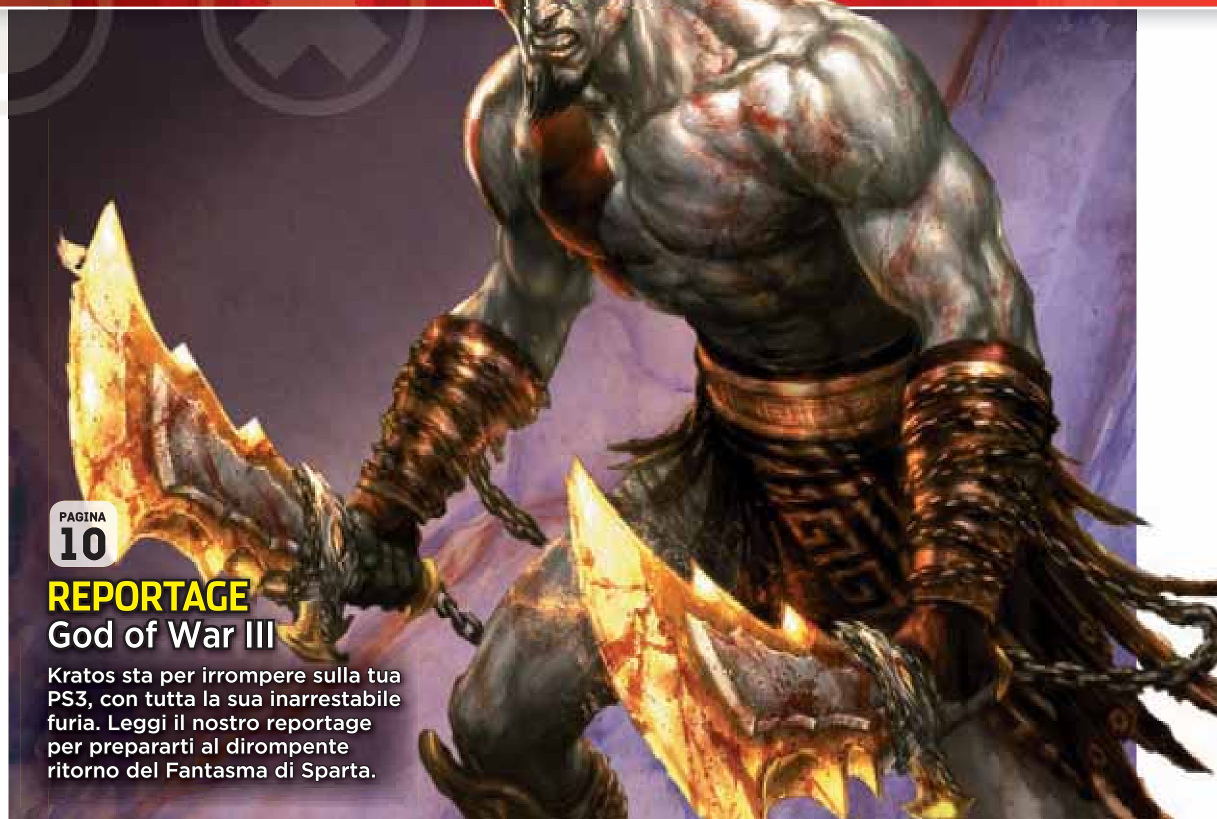
SOMMARIO #09

Play generation

EDITORIALE
L'ANNO DEL DIO DELLA GUERRA

Hai comprato questo mirabolante numero di PlayGeneration negli ultimissimi giorni del 2009? I migliori auguri, a nome dell'intera ciurma redazionale, per il 2010. L'hai comprato nei primissimi giorni del 2010? Auguri lo stesso. Che anche qualche ora dopo gli auguri vanno sempre bene uguale, dai. Cosa porta, di bello, questo nuovo anno, alla nostra cara tribù di playgeni? Di bello non saprei, ma di calvo, sfregiato e incacchiatissimo c'è un certo dio della guerra. La terza avventura del Fantasma di Sparta si sta per abbattere sulle nostre PS3 con la violenza di venticinque tornado, e per l'occasione Kratos ci ha chiesto la copertina del numero e un adeguato numero di pagine per un bello speciale. E siccome, beh, Kratos è Kratos, non ce la siamo sentita di obiettare nulla... Ma se dovessi proprio temere che *God of War III* possa non bastare per placare la tua sete di distruzione (cosa mangerai, poi, per avere una sete del genere? Questi ragazzi di oggi...), sappi che il bianchiccio Kratos arriva in buona compagnia. A inaugurare l'anno nuovo con un po' di sana violenza, spadoni enormi e financo citazioni piuttosto spinte del classico dei classici della letteratura italiana, arriveranno infatti, uno dopo l'altro come il più tradizionale dei trenini da veglione, l'apocalittico *Darksiders*, la scosciata *Bayonetta*, il nerboruto *Nier* e il dantealighieresco (ma non troppo) *Dante's Inferno*. Noi te li presentiamo tutti in uno specialone che si apre a pagina 14: tu, magari, facci sapere qual è tra questi il gioco che attendi di più? Fai un salto sul nostro dorato forum (**www.playgen.it**) ed esprimi la tua preferenza. È probabile che ci si butti anche noi a pesce nella discussione. Se giusto riusciamo a schiodare gli occhi dal poster della strega Bayonetta che abbiamo appeso dietro la scrivania del Duffman... Love & peace, gente.

Alessandro Apreda


PAGINA 10

REPORTAGE
God of War III

Kratos sta per irrompere sulla tua PS3, con tutta la sua inarrestabile furia. Leggi il nostro reportage per prepararti al dirompente ritorno del Fantasma di Sparta.



Prova il brivido della velocità sulla tua PS3 con la nuova edizione di *MotoGP*.



Dal paradiso tropicale di Ryukyu a Karumocho, il quartiere a luci rosse di Tokyo, dovrai vedertela con tutta una serie di nemici, vecchi e nuovi.

YAKUZA 3 | PS3 | SEGA | AZIONE/AVVENTURA | MARZO 2010

Il dragone conquista anche l'Occidente

FINALMENTE ANNUNCIATO **L'ARRIVO IN OCCIDENTE** DEL TERZO *YAKUZA*.

Prima la solita ridda di voci di corridoio (anche in merito all'interessamento da parte di un altro distributore), quindi, giusto poche ore prima di andare in stampa, la conferma ufficiale da parte di Sega. *Yakuza 3*, il quarto capitolo della saga di *Yakuza* (contando anche lo spin-off *Ryu Ga Gotoku: Kenzan!* ambientato nel medioevo giapponese) approderà anche sulle PlayStation 3 occidentali il prossimo 26 marzo. Ambientato alcuni anni dopo gli eventi del secondo capitolo, *Yakuza 3* ha ancora una volta come protagonista il glaciale Kiryu Kazuma. L'ex "Drago della famiglia Dojima" ed ex rampollo della mafia nipponica si è ritirato assieme alla piccola Haruka nell'isola di Ryukyu (ispirata a Okinawa, il paradiso delle vacanze per tante famiglie giapponesi). Qui Kiryu gestisce l'orfanotrofio Asagao, aiutando tanti ragazzi che come lui sono cresciuti senza una famiglia. Ma ad evitare che l'ex Drago si tramuti in un tranquillo gestore in pantofole e il gioco in un titolo gestionale, a ributtare insomma il protagonista nel cuore dell'azione, ci pensano il boss della mafia locale e il governo, intenzionato a far sloggiare gli abitanti dell'isola per trasformarla in un enorme resort... Quel che segue è un mix incredibile di azione, sviluppi imprevisti e situazioni drammatiche, in cui il manesco Kiryu dovrà vedersela perfino con i militari (a bordo di un simpatico elicottero da guerra) e con la CIA! Dopo aver provato a lungo la versione giapponese del gioco, possiamo affermare con tranquillità che chiunque abbia amato i primi due capitoli per PS2 andrà letteralmente fuori di testa con questo seguito: una grafica da urlo (aspetta che il protagonista metta piede nuovamente nella sua Kamurocho per apprezzare la differenza...), tanti nuovi minigiochi e, ovviamente, una migliore gestione dei combattimenti (senza stacchi per il caricamento, e con molte più mosse e armi). Pronto per tornare in azione?

Kiryu Kazama è nuovamente protagonista di una storia hard boiled a fosche tinte. E questa volta non dovrà affrontare solo i clan della Yakuza rivali...



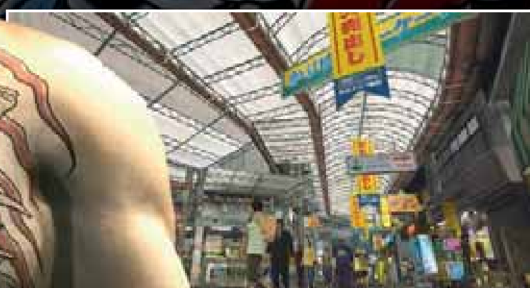
I nuovi minigiochi spaziano dal karaoke (con quelle giacche e quelle camicie, Kiryu sarà sicuramente un perfetto cantante melodico) al golf.



La storia porterà Kiryu ad affrontare un nuovo torneo di incontri clandestini. Con tanto di gabbia in stile incontri della UFC...



Il sistema di combattimento si arricchisce progressivamente di nuove mosse e colpi finali. A volte anche osservando quanto accade intorno a te...



Un'enorme area di negozi al coperto, ispirata a ella di Naha, sull'isola di Okinawa.



Sì, anche questa volta potrai rimorchiare delle signorine. Basta indovinare il regalo e gli argomenti di discussione giusti.



Se già i primi due *Yakuza* su PS2 potevano contare su un'ottima grafica, *Yakuza 3* porta a tutti gli effetti la serie nella nuova generazione.

IL TERMOMETRO



SALE

ISAAC CLARKE IL PREZZEMOLINO

Dead Space 2 è in arrivo e promette di essere "bigger and better", in Home è possibile indossare la sua caratteristica tuta, e uno dei costumi alternativi della "Death Edition" di *Dante's Inferno* si ispira proprio al coraggioso ingegnere.

UN 2010 DI FUOCO

L'anno nuovo promette grandi cose: *God of War III, Heavy Rain, Dante's Inferno*... per tacere del nuovo controller con sensori di movimento, e dei giochi appena annunciati come *Batman 2, Spec Ops: The Line*, il nuovo *Medal of Honor*...

CAPCOM E I DOWNLOAD DI *RE 5*

Con una mossa imprevista, Capcom ha deciso di rendere disponibili i nuovi capitoli di *Resident Evil 5* sia in download che su disco, nell'edizione Gold del gioco.

SCENDE

PSPGO E IL SUO DEBUTTO DIFFICILE

È innegabile che la nuova console portatile Sony abbia ricevuto un'accoglienza abbastanza fredda. E sembra ci sia già chi, come Logitech, voglia mettere in vendita un lettore UMD ad essa dedicato, segno che c'è davveo qualcosa che non va.

FACEBOOK SU PS3

L'aggiornamento 3.10 ha portato con sé l'integrazione tra il PSN e il celebre social network, con la possibilità di mostrare ai propri contatti i trofei sbloccati. Tutto sommato, però, si poteva fare di più. Dove sono le opzioni per condividere le foto e commentare quelle degli amici?

LE ORE CHE CI SEPARANO DAL 2010

Quando questo numero arriverà in edicola, mancheranno ormai poche ore alla fine dell'anno. La redazza augura a tutti un anno di Trofei, gioconi e spasso.



ULTIMA ORA

NUOVE INFO PS3

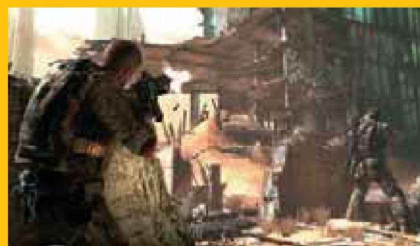
IL RITORNO DI ISAAC

Iniziano a trapelare i primi dettagli su *Dead Space 2*. Il gioco sarà ambientato su una enorme stazione spaziale, affollata di persone e vittima dell'invasione dei necromorfi. Isaac Clarke, che non si è mai completamente ripreso da quanto accaduto sulla Ishimura, dovrà ancora una volta metterci una pezza. Altre novità includono un nuovo sistema di controllo per le sezioni in assenza di gravità, una modalità multiplayer e il fatto che Isaac ha acquisito il dono della parola.

ANNUNCI PS3

IL 2010 INIZIA CON TANTE SORPRESE

Nel corso di un evento televisivo americano sono stati annunciati alcuni sequel di primissimo piano destinati ad arrivare nel corso dell'anno: il più sorprendente è *Batman: Arkham Asylum 2*, le cui immagini lasciano intuire ambientazioni più ampie e la presenza di Due Facce come nemesi, ma altrettanto interessante il sequel de *Il Potere della Forza*, titolo che ha riportato il marchio Star Wars al successo. È un titolo inedito, però, il gioco più interessante: si tratta di *Spec Ops: The Line*, sviluppato da 2K Games. Questo sparatutto in terza persona tecnicamente incredibile mescola ambientazioni realistiche e scenari postapocalittici, e farà sicuramente parlare di sè. Tra gli annunci minori, un nuovo capitolo di *True Crime* e una nuova, prevedibile edizione per l'ottimo *UFC Undisputed*.



ANNUNCIO

ANCHE *MEDAL OF HONOR* SI MODERNIZZA

EA Games ha appena confermato che il 2010 vedrà il ritorno di una delle saghe belliche più amate. *Medal of Honor* (senza sottotitolo) segnerà un nuovo inizio per la serie che, come già accaduto con *Call of Duty*, si sposterà ai nostri giorni, in Afghanistan. Il realismo verrà garantito dalla consulenza di alcuni mercenari professionisti, e dalle prime immagini pare che si potranno pilotare diversi veicoli. tra cui quad ed elicotteri.





PLAY GENERATION PRIME IMMAGINI

Prima di diventare l'assassino più letale della città, dovrai fare un sacco di strada. Per fortuna puoi spostarti anche in sella alla tua moto.

NO MORE HEROES: HEROES PARADISE | PS3 | GRASSHOPPER | AZIONE | 2010

Violenza, belle donne... e una spada laser!

IL WII VA TROPPO STRETTO A *NO MORE HEROES*

Suda 51, l'artefice di titoli decisamente fuori dall'ordinario come *Killer 7* e *Michigan: Report from Hell*, sta per stupirti con *No More Heroes: Heroes Paradise*. Si tratta della versione HD di uno dei giochi più "hardcore" mai usciti su Wii. In esso dovrai prendere il controllo di Travis Touchdown, un personaggio piuttosto svitato che ha un insolito chiodo fisso: diventare il più grande killer professionista di Santa Destroy. Per riuscirci, ovviamente, dovrà eliminare tutti gli altri concorrenti. Un'impresa tutt'altro che semplice, e che lo obbligherà ad attraversare la città compiendo missioni di vario genere. Il gioco originale assomigliava a un *GTA* con meno possibilità, ma la versione PS3 si arricchirà di nuovi contenuti, dettagli extra... e fanciulle ancora meno vestite. Resta ancora da confermare il livello di violenza del gioco, e soprattutto il modo in cui verranno adattati i controlli al pad di PS3, visto che in origine il gioco era gestito con il Wiimote. L'uscita è prevista per il 2010.

Travis è un personaggio fuori di testa, protagonista di un'avventura delirante, ironica e piena di citazioni alla cultura pop.

MMA | PS3 | EA SPORTS | PICCHIADURO | 2010

Lotta senza esclusione di colpi su PS3

LE "MMA", O **ARTI MARZIALI MISTE**, SARANNO PROTAGONISTE DEL DEBUTTO DI ELECTRONIC ARTS NEL MONDO DEI COMBATTIMENTI

PLAY GENERATION NUOVE INFO!

Se segui abitualmente il campionato UFC o il K1, saprai già che si tratta di combattimenti tra lottatori dagli stili più diversi, in cui vale praticamente tutto pur di mettere K.O. l'avversario. Vista la crescente popolarità di queste manifestazioni, EA Sports ha deciso di dedicare a esse un nuovo gioco, su cui sono trapelati i primi dettagli. I lottatori saranno tutti realmente esistenti, e provenienti da campionati diversi, come il russo Fedor Emelianenko. La grafica promette di essere all'altezza di titoli come *Fight Night*. Non si sa invece ancora nulla del sistema di controllo...



Pugni, calci, prese e chiavi articolari... sono tanti i modi per farsi male con le MMA.

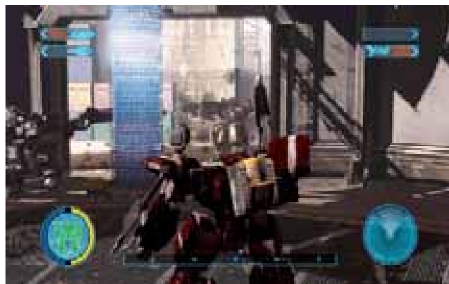
FRONT MISSION EVOLVED | PS3 | SQUARE ENIX | AZIONE | 2010

Il mio robot è più grosso del tuo!



LA SERIE *FRONT MISSION* DEBUTTA SU PS3

Sin dai tempi del Super Nintendo, *Front Mission* ti ha messo ai comandi di giganteschi "mech" in appassionanti GdR strategici. Per l'esordio su PS3, il gioco passa a una formula da action game in terza persona. Ti ritroverai perciò al controllo di un enorme robot da guerra, completamente personalizzabile, a combattere offline e in Rete.



Front Missione Evolved sarà un action game in terza persona che ti permetterà di guidare un colossale mech personalizzabile.

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION | PS3 | CAPCOM | AZIONE | 12 MARZO



Arriva su PS3 il *Resident Evil* definitivo

NUOVI E GUSTOSI **CONTENUTI** PER *RESIDENT EVIL 5*, ANCHE SU DISCO

Capcom ha rivelato quali saranno i prossimi contenuti scaricabili per *RE 5*. Si tratterà di una nuova modalità, "The Mercenaries Reunion" (con otto personaggi inediti), e due episodi aggiuntivi. Nel primo di questi, "Lost in Nightmares", Chris e Jill esploreranno la tetra dimora di Ozwell E. Spencer, uno dei fondatori di Umbrella Corporation. Questo nuovo capitolo sarà sullo Store il 18 febbraio, mentre il successivo (il cui titolo non è ancora noto) sarà disponibile dal 4 marzo. Ognuno conterrà, inoltre, due nuovi costumi. Per coloro che preferiscono il caro vecchio disco, il 12 marzo uscirà nei negozi *RE 5 Gold Edition*, che in un solo Blu-ray conterrà il gioco originale più tutti i contenuti extra.



Chris Redfield e Jill Valentine saranno i protagonisti di *Lost in Nightmares*, il primo episodio extra di *RE 5*.



Ciascuno dei capitoli aggiuntivi conterrà due nuovi costumi "a tema".



ANNUNCIO PS3

ANNUNCIATO UN NUOVO *PRINCE OF PERSIA*

Ubisoft ha annunciato un **nuovo episodio della saga del principe di Persia**. Si chiamerà *Le Sabbie Dimenticate*, e le prime immagini sembrano indicare che segnerà un ritorno alle **atmosfere della trilogia iniziata con *Le Sabbie del Tempo***. Secondo gli sviluppatori, conserverà tutti i pregi della saga, senza farsi mancare interessanti novità. L'**uscita è prevista per maggio**, approfittando del "traino" del film, in uscita nello stesso periodo.



RUMOR PS3

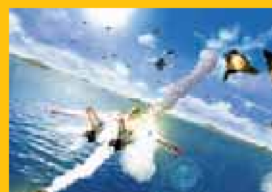
THE ELDER SCROLLS V GIÀ IN SVILUPPO?

Non ci sono ancora conferme ufficiali da parte di Bethesda, ma insistenti voci di corridoio affermano che il nuovo capitolo dell'acclamata saga fantasy **sarebbe già in sviluppo**. Sarebbe ambientato **200 anni dopo *Oblivion***, e si baserebbe sul romanzo "The Elder Scrolls: The Infernal City". Terremo le orecchie aperte per eventuali sviluppi.

RUMOR PS3

AFTER BURNER TORNA A VOLARE

A quanto pare, Sega sarebbe al lavoro su **un nuovo episodio della sua celebre saga di combattimenti aerei**. Uscirà su PS3, ma non sarà un gioco nuovo ma piuttosto **la conversione del più recente titolo da sala**: *After Burner: Climax* (del 2006). Anche in questo caso, Sega non ha ancora confermato ufficialmente.



ANNUNCIO PS3

IN ARRIVO NUOVI MERCENARI

Dopo l'uscita di *The Saboteur*, e lo scioglimento del team, **il futuro si preannunciava decisamente cupo per i ragazzi di Pandemic Studios**. Fortunatamente, sembra che lo "zoccolo duro" sia stato accolto sotto l'ala benevola di EA Los Angeles, rinascendo come l'araba fenice e **mettendosi già al lavoro su *Mercs Inc.***. Dietro questo titolo provvisorio si nasconde il nuovo capitolo della serie *Mercenaries*, un gioco **che punterà molto sull'aspetto multiplayer**. Speriamo sia più curato di *Inferno di Fuoco*...

RINVIO PS3

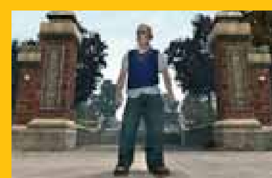
MAX PAYNE 3 TEMPOREGGIA

Take Two ha confermato che ***Max Payne 3***, sequel targato Rockstar per una delle saghe noir più amate, ritarderà di qualche mese. **L'uscita è adesso prevista per il periodo di agosto-ottobre 2010**, e di conseguenza gli altri titoli Rockstar slitteranno al 2011.

RUMOR PS3

SI MORMORA IN GIRO...

Veloce riassunto delle indiscrezioni filtrate da studi, Tweeter e pagine Web degli sviluppatori più chiacchieroni: si parla di un **sequel per *Canis Canem Edit* (il controverso ma divertentissimo *Bully*)**, di versioni PSP e PS3 degli eccellenti *Little King's Story* e *Muramasa*, e di un "vero" *SOCOM* per PS3.



RUMOR PS3

CALL OF DUTY INARRESTABILE

Oltre a *Infinity Ward* e *Treyarch*, Activision **sembra intenzionata a dare vita a un terzo studio di sviluppo** per i prossimi episodi di *Call of Duty*. A quanto pare, ci sarebbe anche l'intenzione di dare vita a un **MMO a pagamento**. I candidati sarebbero i Raven Studios oppure Sledghammer, team fondato da ex membri di Visceral Games (*Dead Space, Dante's Inferno*).

ANNUNCIO PS3

NUOVE INFO SU *SUPER SF IV*

Continuano a trapelare i dettagli sull'attesissimo *Super Street Fighter IV*. Adon (il discepolo di Sagat), **Cody** e **Guy** (da *Final Fight*) e l'ancora misterioso debuttante **Hakan, si uniranno al cast dei personaggi** (che in totale supera la trentina di lottatori, tre dei quali ancora ignoti). Ricordiamo inoltre che questa nuova versione includerà anche **i livelli bonus di *SF II*** e nuove opzioni online, come la modalità **Team Battles (combattimenti a squadre 4 contro 4)** e un canale dedicato ai replay, per poter commentare con gli amici la "moviola" dei tuoi tornei.



Finalmente a grande richiesta IL FORUM DI Play generation

+ DI 1000 ISCRITTI!
E TU COSA ASPETTI?

EHI, HAI VISTO CHE COLLEZIONE QUEL TIPO SU PLAYGEN?

LA MIA NON L'HANNO FILATA NEANCHE! MA TANTO HO CONOSCIUTO UN TIPO DAVVERO FORTE!

SONO PRIMA NELLA CLASSIFICA DEI TROFEI DEL FORUM!

ADESSO MI TROVO UN CLAN SUL FORUM E PLATINO A MANETTA...

NAVIGA ANCHE DA PS3 O DAL TUO CELLULARE!



SCALA LA CLASSIFICA DEI TROFEI!

1. lord_mike (lore_ssj4) 1354 Trofei - Livello 13 - 43 %
2. andre_alive33 (andre_alive33) 947 Trofei - Livello 12 - 49%
3. johnny depp (johnny_depp_) 668 trofei - Livello 12 - 18%
4. FRANOVANTA (FRANOVANTA) 708 trofei - Livello 12 - 16%
5. Jimmix93 (jimmix93) 614 trofei - Livello 11 - 2%

CONDIVIDI LE IMMAGINI DELLA TUA COLLEZIONE!

LA COLLEZIONE DI FINAL FANTASY DI FINALFU



Ecco la mia collezione di Final Fantasy. Sono più di 80 giochi. A breve arriverà la limited edition di Final Fantasy 8 completa in ogni sua parte, il rarissimo Final Fantasy 6 per gba in italiano e la action figure di bahamut.

SCOPRI I DETTAGLI SULLA VITA REDAZIONALE!

Io leggo Master Console, e so che quello con i capelli neri è Alessandro Apreda (che scrive gli editoriali sia su Master che su Play), e il tipo magrolino non è il mitico Duffman (che, sempre giudicando dalle foto di Master, porta gli occhiali ed è un po' meno magrolino :LOL:).

Rockconsole

CONOSCI ALTRI APPASSIONATI DI VIDEOGIOCHI COME TE!

Ho creato il clan di PlayGen in Resistance 2. Il nome che avrei scelto è SRPA PG (PG inteso come PlayGeneration). Chi vuole farne parte?

FRANOVANTA

clicca su www.playgen.it

Pagina mancante (pubblicità)

KRATOS SI PREPARA ALLA **CONQUISTA** DEL MONTE OLIMPO

GOD OF WAR III

Gli dei dell'Olimpo stanno già tremando di paura. Kratos è ormai pronto a perpetrare la propria brutale vendetta al fianco dei titani, in un'avventura di proporzioni inaudite che vedrà la luce a marzo del prossimo anno.

PS3 | AZONE/AVVENTURA | SONY | MARZO

Solo pochi mesi ci separano dall'arrivo della saga di *God of War* su PS3. Il marzo prossimo, Kratos tornerà a scuotere ancora una volta il mondo delle avventure d'azione con l'ennesima, violentissima lezione di stile. Questa volta assisterai il fantasma di Sparta in un'avventura "taglia extralarge", il cui aspetto più stupefacente è costituito dal fatto che, pur mantenendo sostanzialmente lo stesso impianto dei capitoli precedenti, riesce ancora a stupire.

Le dimensioni contano

Il primo elemento che risalta provando per la prima volta *God of War III* è l'impressionante proporzione degli scenari di gioco. Se è vero che già nei primi episodi della saga (e persino in *Chains of Olympus*, l'avventura per PSP) i giocatori si muovevano in livelli di tutto rispetto per quanto riguarda le dimensioni, questa volta gli sviluppatori si sono superati, con ambienti almeno quattro volte più grandi di quelli visti in *GoW II* e in grado di trasmettere un'incredibile senso di profondità. Rendersi conto, durante uno scontro, di trovarsi sulla schiena di un titano, o vedere un colosso muoversi a chilometri di distanza facendo tremare la terra a ogni passo sono esperienze che ci hanno lasciato letteralmente a bocca aperta.

Kratos arriverà su PS3 con un'avventura a dir poco brutale. La sua vendetta colpirà Ciclopi, Minotauri, Arpie e persino divinità come Ade e Elio.

Saranno disponibili nuove armi, come la Testa di Elio, e numerose possibilità d'azione, come quella di montare alcune creature e prenderne il controllo.

Anche la grafica sarà portentosa, così come i nuovi attacchi di Kratos, di una violenza inaudita ed estremamente esplicita.

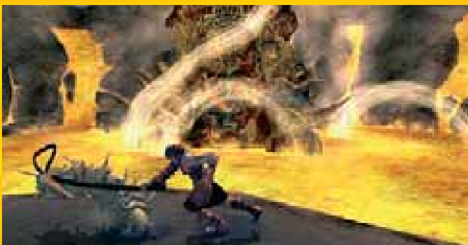
Gli scenari di gioco spiccano per le incredibili dimensioni e la straordinaria sensazione di profondità che riescono a rendere.

Kratos tornerà a scuotere ancora una volta il mondo delle avventure con l'ennesima, violentissima lezione di stile.

Una truculenta gioia per gli occhi

Nonostante le dimensioni, gli scenari di gioco saranno popolati da creature di ogni genere. Merito del nuovo motore grafico, che gestirà interi eserciti di creature mitologiche che, da quanto visto finora, si muoveranno contemporaneamente su schermo con una fluidità sbalorditiva. Gli ambienti, inoltre, saranno arricchiti da numerosi dettagli scenografici ed effetti di luce dinamici che contribuiranno a dare alla scena una nota di realismo. Le texture, molto più complesse e definite rispetto al passato (si parla di una risoluzione quadruplicata rispetto a quanto visto nel capitolo precedente), promettono di fare il resto, creando espressioni facciali altamente verosimili, oltre che, ovviamente, regalando detta- »

» FRATELLI (E SORELLE) DI SANGUE



ARGOS Tra gli emuli di Kratos spicca Argos, il protagonista di *Rygar: The Legendary Adventure* (PS2). In questa versione moderna di un classico Tecmo il giocatore affrontava varie creature mitologiche usando uno scudo affilato agganciato a una catena. Il tutto in una ambientazione simile all'antica Grecia.



NARIKO *Heavenly Sword* ha lasciato in molti la sensazione di un'occasione sprecata, ma i suoi pregi, soprattutto in termini di spettacolarità e impostazione cinematografica sono indiscutibili, tanto che il gioco è ancora oggi impressionante. Le sue epiche battaglie di massa verranno riprese in *GoW III*.

BASTA UN PO' DI GENTILEZZA...

Il nerboruto fantasma di Sparta non è famoso per i propri modi delicati, tuttavia questa volta lo vedremo fare sfoggio, oltre che della usuale violenza necessaria per abbattere i nemici (non priva di gratuità e sadismo) anche di tutta la sua prepotenza. Nel corso dell'avventura, Kratos potrà spesso decidere di sottomettere con la forza alcuni tipi di creature e di sfruttarne le caratteristiche a proprio vantaggio.



BRUTTE MA UTILI In alcuni casi le tue Ali di Icaro non saranno sufficienti per oltrepassare un baratro. Infilzando un'Arpia con le tue lame, potrai farti trasportare da lei.



DA PERDERE LA TESTA Meglio non irritare un semidio spartano in cerca di una lanterna. Potrebbe decidere che non gli serve il tuo aiuto, ma solo la tua testa...



FORZA BRUTA Tra le creature che potrai sottomettere, una delle più utili è certamente il Ciclope, in grado di infliggere attacchi devastanti a gruppi di nemici.



La varietà di oggetti presenti nel tuo inventario ti permetterà di elaborare strategie differenti per ciascun combattimento.



Nel corso dell'avventura dovrai affrontare alcune fasi in volo, durante le quali dovrai stare attento a schivare gli ostacoli.



Gli scontri con i boss di fine livello, come Ade saranno particolarmente emozionanti, soprattutto viste le eccezionali dimensioni di molti di essi.

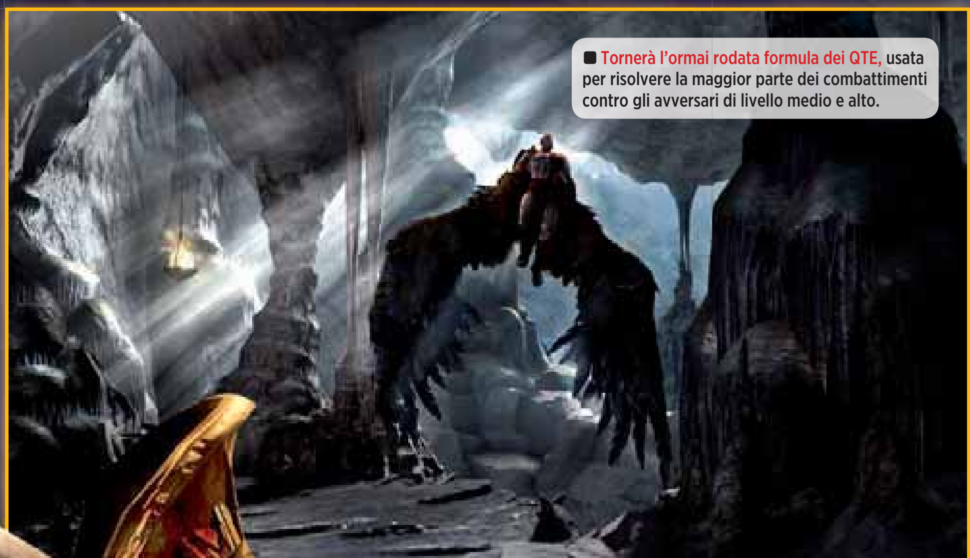
gli "splatter" ancora più vividi, tra carni lacerate, striature dei muscoli, interiora esposte e fiotti di sangue a profusione. Tutti i modelli, da quello del protagonista a quelli di personaggi secondari e nemici, saranno anch'essi di notevoli dimensioni.

Proprio come un Dio...

Un simile sfoggio di muscoli dal punto di vista tecnico sarà adeguatamente supportato da un sistema di gioco all'altezza. Pur restando nell'impianto d'insieme simile a quanto visto in precedenza, l'intera esperienza di gioco è stata ampliata attraverso nuove risorse e varianti. L'arsenale è stato arricchito di nuove armi, come i temibili Cestus, enormi guanti con i quali è possibile stritolare i nemici, o la Testa di Elio, che ti permetterà sia di stordire brevemente gli avversari con un fascio di luce accecante, sia di esplorare più agilmente zone scarsamente illuminate, sia ancora di individuare aree segrete illuminando speciali porzioni di scenario contrassegnate dalla presenza di una magica polvere dorata in presenza della quale la testa prenderà a brillare. Anche il repertorio di mostri da affrontare, di tecniche di combattimento da utilizzare e di combo dagli effetti altamente cinematografici, oltre che dagli esiti letali, è stato incrementato, così come il genere di azioni che si potranno eseguire durante le fasi di esplorazione o nella risoluzione degli enigmi. Per superare un baratro, ad esempio, sarà possibile utilizzare le Ali di Icaro per planare oppure, in alcuni casi, arpionare bellamente un'Arpia per estorcerle un "passaggio".

Ricetta vincente

Sarà per i suoi combattimenti, ancora più spettacolari, brutali, ricchi di alternative e possibilità, per il ritmo da infarto dell'azione, per la varietà del sistema di gioco, o ancora per la sua giocabilità esplosiva, sta di fatto che l'arrivo del primo episodio dell'epopea di Kratos per PS3, che promette di spingersi oltre i confini tracciati da qualunque altra avventura d'azione vista finora, ha tutte le carte in regola per diventare un evento epocale nella storia dei videogame di questa generazione.



Tornerà l'ormai rodata formula dei QTE, usata per risolvere la maggior parte dei combattimenti contro gli avversari di livello medio e alto.

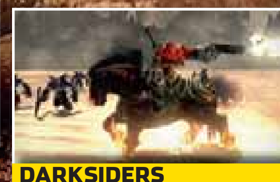
Pagina mancante (pubblicità)

EROI, DEMONI E DEI

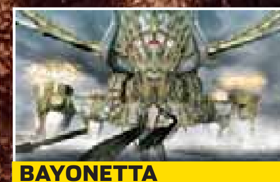
BREVE COMPENDIO DELLE PROSSIME AVVENTURE "APOCALITTICHE"

Creature mitologiche, divinità di tutte le religioni e le culture conosciute, angeli, demoni e ogni altra entità immaginabile popoleranno nei primi mesi del prossimo anno quattro epiche avventure d'azione. Noi di PlayGeneration le abbiamo provate tutte e nelle prossime pagine ti racconteremo nel dettaglio le nostre prime impressioni.


NIER


DARKSIDERS


DANTE'S INFERNO


BAYONETTA

Nier è un guerriero in lotta per trovare una cura all'epidemia che ha contagiato sua figlia. Per farlo, intraprende un viaggio attraverso una terra devastata e piena di insidie.

NIER

Dramma e azione dalla casa dei GdR

In un mondo fantastico flagellato da demoni ed epidemie, un guerriero si mette in viaggio per salvare ciò che ha di più caro.

PS3 | SQUARE ENIX | AZIONE/AVVENTURA | 2010

Combatterai armato di un poderoso spadone e potrai evocare magie grazie all'aiuto di un misterioso libro fluttuante.

Nota per le proprie produzioni nell'ambito dei giochi di ruolo più che per i suoi successi nel campo degli action game, Square Enix esplora con *Nier* un campo a lei poco congeniale. In un mondo oppresso da creature malvagie e messo in ginocchio da una terribile malattia, la Black Scrawl, accompagnerai il guerriero che dà il nome al gioco nella sua lotta contro le forze del male, alla ricerca di una cura che strappi la figlia dall'abbraccio mortale dell'epidemia.

Con *Nier*, Square Enix intende smarcarsi dalla struttura classica dei giochi d'azione puntando maggiormente su elementi ispirati all'universo dei GdR, come l'esplorazione degli scenari, il potenziamento dell'equipaggiamento e una ricca presenza di sontuose scene filmate. Il cuore dell'esperienza, tuttavia, rimane il combattimento, nel quale potrai contare sia su attacchi all'arma bianca che su magie, evocabili grazie alla presenza di un misterioso libro fluttuante che accompagnerà il protagonista nel corso dell'avventura.

Le influenze

Il tema del mondo in rovina flagellato da forze oscure, miseria e malattia è comune a gran parte della produzione fantasy nipponica, ed è rintracciabile in capisaldi come *Final Fantasy*, in particolar modo il lungometraggio "Advent Children". Le meccaniche di gioco puntano ad amalgamare i combattimenti di *Devil May Cry* e derivati con l'esplorazione e la personalizzazione dei GdR occidentali. Una strada già tentata con *Dirge of Cerberus* per PS2, con esiti non proprio felici.



FINAL FANTASY ADVENT CHILDREN



La trama sarà narrata attraverso spettacolari sequenze video. L'esplorazione degli scenari avrà un ruolo centrale nella struttura di gioco.



■ *Darksiders* è un'avventura d'azione ambientata in un mondo post-apocalittico: il protagonista è appunto uno dei quattro cavalieri dell'Apocalisse, Guerra.

■ Graficamente, *Darksiders* è molto appariscente: spiccano gli eccellenti disegni del fumettista Joe Madureira.

DARKSIDERS
WRATH OF WAR

» L'Apocalisse sta per arrivare. In anticipo

Mentre infuria il conflitto tra angeli e demoni, il regno degli uomini è caduto. E come se non bastasse, il primo cavaliere dell'Apocalisse è piuttosto adirato.

PS3 | THQ | AZIONE/AVVENTURA | GENNAIO 2010





Mal tre regni di angeli, demoni e umani hanno convissuto per lungo tempo in equilibrio. Ora quell'equilibrio è stato spezzato e una misteriosa entità nota come il Distruttore ha ridotto il mondo degli uomini in cenere. Un compito che sarebbe invece spettato, al momento opportuno, ai quattro cavalieri dell'Apocalisse. Per questo il primo di essi, Guerra, torna sulla Terra per indagare e punire il colpevole... Così comincia *Darksiders*, una spettacolare produzione THQ sviluppata da Vigil Games, un team fondato nel 2005 da Joe Madureira, noto fumettista che ha collaborato, tra gli altri, anche con Marvel. Dalla sua matita nasce l'incredibile design dei protagonisti e dei nemici che popolano l'avventura, ed è proprio lo stile grafico l'aspetto che ci ha intrigato di più nel corso delle prime ore di gioco.

Anche il sistema di gioco ci ha colpito positivamente, dandoci l'impressione di essere molto vario e coinvolgente. L'azione frenetica riprende lo stile di *Devil May Cry* e *God of War*, ma è ambientata in un mondo più aperto all'esplorazione, che spesso ti chiederà di tornare sui tuoi passi per aprire passaggi con poteri appena sbloccati. Gli enigmi sono piuttosto elaborati, sul genere di *Zelda* o, per rimanere in ambito Sony, dei vari *Soul Reaver*, mentre la durata dell'intera avventura, secondo quanto riferito dagli sviluppatori, dovrebbe aggirarsi attorno alle 25-30 ore. Un record, per un titolo di questo genere. Ad arricchire il tutto, diverse soluzioni di gioco eterogenee, quali sezioni in stile *Panzer Dragoon* o *Rez* e arene chiuse nelle quali superare sfide specifiche, come l'eliminazione di un determinato numero di nemici entro il tempo limite. Tutti questi elementi compongono un quadro estremamente avvincente, per quanto non particolarmente originale, visto che attinge a piene mani dai capisaldi del genere.



Il sistema di gioco è incentrato sull'azione pura, tuttavia offre anche varianti platform, molta esplorazione ed enigmi piuttosto elaborati.



Guerra potrà utilizzare numerose armi, peraltro potenziabili nel corso delle missioni.





Il gioco sarà doppiato in italiano. Speriamo non perda la forza dell'originale, che si avvale di attori del calibro di Mark Hamill.

Le influenze

Darksiders prende in prestito i migliori elementi dei titoli di genere per dare forma al suo intenso e coinvolgente collage. I combattimenti, corpo a corpo e a distanza, e i potenziamenti delle varie armi e abilità, ricordano le saghe di *God of War* e *Devil May Cry*, con tanto di pietre colorate da raccogliere. L'esplorazione, il modello di enigmi e alcuni oggetti, ricordano invece i migliori episodi di *Soul Reaver* e *Zelda*. Gli sviluppatori, in questo senso, non nascondono la propria ammirazione per la casa di Kyoto. Il sistema di schivata e parata degli attacchi è invece identico a quello vista nella saga di *Ninja Gaiden*. Con fonti d'ispirazione di questa portata, difficilmente *Darksiders* potrà deludere.



DEVIL MAY CRY 4



THE LEGEND OF ZELDA TP



Dante's Inferno sarà un'avventura d'azione dallo stile molto simile a quello di *God of War*.



Attraverserai i nove cerchi dell'inferno sulle tracce dell'amata Beatrice e affronterai incredibili boss di fine livello.





DANTE'S INFERNO

La Divina Commedia secondo Electronic Arts

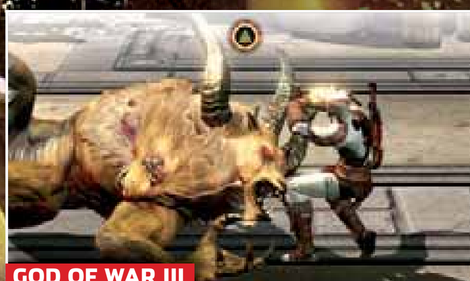
Le profondità dell'Inferno dantesco fanno da sfondo a un'altra avventura all'insegna dell'azione e delle creature mitologiche.

PS3 E PSP | EA GAMES | AZIONE/AVVENTURA | 5 FEBBRAIO

Il team noto come Visceral Games, lo stesso che ha dato vita all'ottimo *Dead Space*, è sul punto di regalarci il suo nuovo capolavoro. *Dante's Inferno* è ovviamente ispirato, con ampissime licenze poetiche, alla Divina Commedia del nostro Dante Alighieri, l'inestimabile tesoro della letteratura mondiale scritto agli inizi del XIV secolo. L'avventura ti condurrà, nemmeno a dirlo, in un viaggio attraverso i nove gironi infernali, sulle tracce dell'amata Beatrice.

Dopo aver ottenuto la falce dalla Morte in persona nel tutorial, dovrai esplorare il Limbo e tutti gli altri cerchi, ciascuno contrassegnato da uno dei peccati capitali (ira, lussuria, e così via). Il sistema di gioco appare molto simile a quello di *God of War*, con vibranti combattimenti, brevi fasi platform e semplici enigmi. Per quanto riguarda il sistema di controllo, sarà anch'esso molto simile a quello delle avventure di Kratos, con due tasti adibiti agli attacchi e la levetta destra per schivare. Anche qui sarà possibile "domare" alcuni nemici e utilizzarli come cavalcatura, ma l'elemento che spicca su tutti gli altri è costituito secondo noi dalle dimensioni degli enormi boss finali, ispirati anch'essi ai sette peccati capitali. I possessori di PSP, infine, potranno mettere mano alla falce come quelli di PS3, certi di poter gustare anche loro un'avventura perfettamente all'altezza della "sorella maggiore".

Le influenze



GOD OF WAR III

Oltre a ispirarsi alla Divina Commedia, il gioco si rispecchia, soprattutto per quanto riguarda il sistema di gioco, alla saga di *God of War*. Stando alle prime ore di gioco l'azione sembra molto intensa ed estremamente avvincente, tuttavia ricalca fin nel minimo dettaglio le avventure di Kratos. Per sapere se l'allievo sarà in grado di insidiare il maestro dovremo attendere i primi mesi del prossimo anno.

Bayonetta è la strega armata fino ai denti protagonista della nuova avventura d'azione del creatore di *Devil May Cry*.

BAYONETTA

Preparati a rimanere stregato!

Questa strega non vola su una scopa, ma è armata fino ai denti, si muove come un fulmine e i suoi poteri ti lasceranno di stucco.

PS3 | SEGA | AZIONE/AVVENTURA | 8 GENNAIO

Il creatore di *Devil May Cry*, Hideki Kamiya, firma questa nuova proposta a metà strada tra il picchiaduro e l'avventura che, secondo quanto visto finora, offrirà un'esperienza di gioco molto simile a quelle vissute nel ruolo di Dante. In effetti, sia l'ambientazione, sia il sistema di gioco (molta azione, qualche piattaforma e alcuni elementari enigmi qua e là), non si allontanano molto dalle linee tracciate da *Devil May Cry*. I combattimenti hanno un tono fresco e coinvolgente, merito soprattutto delle sorprendenti abilità di Bayonetta, un personaggio dotato di grande fascino e carisma.

Oltre a picchiare come un fabbro e usare quattro pistole che somigliano più a cannoni e che le permetteranno di essere letale anche a distanza, la protagonista potrà utilizzare le armi strappate ai nemici sconfitti, o sbloccarne di nuove (spade, fruste, bazooka) ritrovando speciali dischi in giro. I capelli di Bayonetta saranno anch'essi un'arma pericolosa, dato che potranno trasformarsi in un gigantesco pugno o in un enorme cane in grado di inghiottire i nemici in un boccone. Una sorta di "bullet time" in versione stregonesca contribuirà infine ad arricchire ulteriormente il piatto, così come l'immenso numero di attacchi e combo a disposizione. I combattimenti saranno infine intrisi di un umorismo tutto giapponese, sullo stile del glorioso *God Hand* per PlayStation 2. Dante ha un nuovo nemico, insomma: la sua "cugina" strega.



Gli attacchi speciali sono davvero sorprendenti. Magia nera e pallottole saranno le tue armi migliori contro gli "angelici" nemici.

Le influenze

Il "padre" di *Bayonetta*, Hideki Kamiya, ha collaborato allo sviluppo di capolavori del calibro di *Resident Evil* prima di dare vita al franchise di *Devil May Cry*, il cui primo episodio costituisce il caposaldo del genere al quale appartiene lo stesso *Bayonetta*. L'ambientazione e il sistema di gioco fanno pensare a un DMC al femminile (tra le critiche sull'argomento, alcune bordate sono arrivate ad esempio da Tomonobu Itagaki, il creatore di *Ninja Gaiden*). Lungi dal negare l'evidenza, vogliamo precisare che *Bayonetta* è molto più che un clone di *Devil May Cry*, e le eccellenti critiche ottenute in Giappone avallano la nostra tesi.



DEVIL MAY CRY

PAURA E DELIRIO A PANAU

JUST CAUSE 2™

L'agente segreto più atletico, spericolato e cialtrone che la CIA abbia a busta paga sta per fare il suo spettacolare ritorno su PS3. PlayGen si è lasciata alle spalle i primi freddi invernali per fare un giro nell'assolata Panau...

PS3 | AZIONE/AVVENTURA | NAMCO BANDAI | 26 MARZO

Nel tentativo di schivare l'umido clima di inizio dicembre, la redazione di PlayGen ha accolto a braccia aperte l'invito da parte di Namco Bandai Italia ad assaporare l'atmosfera dell'isola fittizia che fa da sfondo alle avventure ritratte in *Just Cause 2*. Dopo aver assistito a un paio di presentazioni (l'ultima risalente a maggio) dedicate all'intrigante seguito delle avventure di Rico Rodriguez sviluppato da Avalanche Studios, infatti, è finalmente giunto il momento di toccare da vicino il terriccio di Panau, seminando distruzione con le nostre mani e svolazzando felici fra i cieli tropicali. E poco importa se, nel corso della prova, ci siamo ritrovati sommersi anche dalla pioggia virtuale...

Il primo impatto con *Just Cause 2* ci vede in cima a un cocuzzolo, pronti a seminare distruzione nell'insediamento sottostante. Il paesaggio si estende a perdita d'occhio, mettendo fin da subito in scena spazi enormi e grande varietà di scenari.
La versione che ci è stato permesso di provare permetteva di barare e accedere al "negozio virtuale" dei contrabbandieri senza particolari limiti di denaro. Nel gioco completo, a patto di avere soldi a sufficienza, basterà chiamare l'elicottero dei rifornimenti e richiedere armi o veicoli, ovvia-



Da solo, e in caduta libera, contro un elicottero? Tranquillo: Rico Rodriguez affronterà nel seguito di *Just Cause* grattacapi ben più grossi di questo...





Rico resta incollato senza troppi sforzi all'esterno di qualsiasi veicolo. Il vecchio John McClane di "Die Hard" gli fa davvero un baffo!

Rico Rodriguez è di nuovo in azione. Gli sviluppatori lo hanno definito un mix tra Tony Montana, Wolverine, 007, Jason Bourne, Rambo, il Punitore, Han Solo e Che Guevara!

Con il rampino potrai non solo spostarti, ma anche legare fra loro oggetti e persone, dando vita a situazioni crudelmente esagerate.

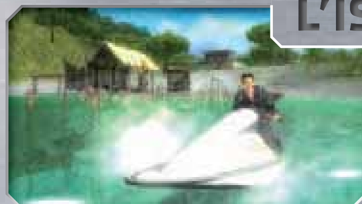
mente da scegliere fra quelli già sbloccati tramite le azioni di gioco. Entrambe le tipologie d'acquisto possono essere potenziate tramite un sistema di upgrade, anch'esso basato sull'utilizzo di denaro sonante.

Oltre alla vendita di armi e veicoli, i contrabbandieri offrono inoltre servizio taxi fino a una qualsiasi delle località già visitate dal giocatore: un'opzione molto utile per evitare traversate che, se condotte da un capo all'altro dell'isola, possono richiedere svariati minuti anche a bordo degli aerei più veloci. Una volta esaminato quanto offerto dal negozio virtuale e fatto rifornimento di bocche da fuoco, decidiamo quindi di rinviare l'esplorazione e gettarci dalla montagna, diretti verso il primo ricettacolo di distruzione. Fra le meccaniche alla base di *Just Cause 2* c'è la necessità di acquisire influenza sul territorio, per farsi notare dalle tre fazioni in conflitto e ottenere quindi l'opportunità di farsi assegnare missioni. Per fare questo, bisogna svolgere varie azioni in differenti luoghi: tipicamente si tratta di distruggere degli obiettivi specifici, seminare il panico (facendo quindi incrementare il classico contatore che segnala il livello di "attenzione" da parte delle autorità) e raccogliere oggetti. La distruzione viene operata sfruttando le armi a disposizione e la discreta simulazione dei danni ambientali che con queste stesse armi si genera. Far fuoco su un serbatoio di carburante, per esempio, genererà un'esplosione e un conseguente incendio, che potrebbe propagarsi fino alla vicina stazione di rifornimento e farla esplodere a sua volta. Il condizionale, però, è d'obbligo, dato che la propagazione non è assolutamente qualcosa di scriptato: abbiamo provato infatti a ripetere la manovra eseguita al primo tentativo, ma nel secondo caso le fiamme non si sono degnate di risparmiarci la fatica. Ci è così toccato far saltare per aria le pompe una a una.
Già durante il tuffo nel vuoto, ovviamente accompagnato dall'apertura di un paracadute che risulterà familiare a chi aveva apprezzato il primo *Just Cause*, si comincia a prendere dimestichezza col rampino nuovo di zecca a disposizione di Rico Rodriguez. Degno erede della bat-corda del paladino di Gotham, il rampino permette di sfruttare gli effetti del motore fisico Havok adoperato dal gioco per eseguire una serie di operazioni spettacolari. Mentre si plana, per esempio, è possibile agganciarsi a una delle strutture circostanti e sfruttare la corda per eseguire virate improvvise, ancorandosi e controllando al meglio i movimenti del paracadute.

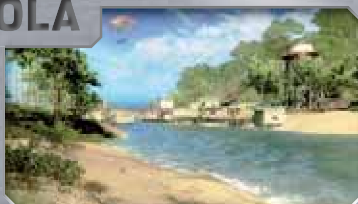
Ma le situazioni in cui è possibile sfruttare questo nuovo attrezzo sono innumerevoli, e vanno dalla semplice possibilità di velocizzare i propri spostamenti, utilizzandolo senza tregua per "trascinarsi" di scatto verso un luogo lontano, allo sfruttamento continuativo applicato alla scalata di un palazzo (o al semplice salvarsi la pelle mentre da un palazzo si sta cadendo). »

L'AGENTE RODRIGUEZ, QUATTRO ANNI DOPO

L'ISOLA



JUST CAUSE La prima avventura di Rico Rodriguez si svolgeva in un'isola caraibica fittizia, chiamata San Esperito.



JUST CAUSE 2 Un'isola immaginaria dell'arcipelago malese, Panau, fa da sfondo al gioco. Ricorda le isole neozelandesi.

LA STORIA



JUST CAUSE Rico è in missione per conto della CIA, e il suo compito è rovesciare il dittatore dell'isola, Salvador Mendoza.



JUST CAUSE 2 Niente supporto ufficiale per Rico, questa volta. Per procurarsi armi e quant'altro dovrà rivolgersi al mercato nero.





Una furibonda battaglia aerea tra due elicotteri da guerra. Panau sarà anche un paradiso, ma i suoi cieli sono un vero inferno...



Le applicazioni del rampino non si limitano inoltre agli spostamenti: infatti può essere utilizzato per legare fra loro oggetti e persone, facendo leva sulla simulazione fisica un po' sopra le righe per dare vita a situazioni - di gioco, o anche solo di cabaret visivo - crudelmente esagerate. Collegare tra loro due vetture che procedono in senso opposto, agganciare a un pennone un nemico scagliato oltre un parapetto, legare una bombola di propano prossima al decollo a un narcotrafficante incattivito... queste e altre azioni sono alla portata del protagonista e rappresentano solo una minima parte delle tante opportunità che il titolo di Avalanche Studios promette di offrire al giocatore. *Just Cause 2* sembra insomma elevare all'ennesima potenza il concetto base del precedente episodio - e dell'intero genere di appartenenza - nell'offrire esaltanti meccaniche "sandbox", donando a chi impugna il pad uno scenario sterminato e una serie di semplici regole con cui trastullarsi. Le possibilità, perlomeno se ci si basa sull'impressione derivata da un paio d'ore di gioco, sono in effetti vastissime.

L'isola di Panau, così come tutto ciò che sembra offrire e contenere, fa del resto davvero la sua porca figura. La mappa è semplicemente enorme, e soprattutto si popola molto velo-



"CHE CE L'HAI PIÙ MASSICCIO?"



MERCATO NERO Senza più la CIA a coprirgli le spalle (e passargli qualunque cosa di cui potesse avere bisogno), il povero Rico dovrà rivolgersi ai contrabbandieri per procacciarsi tutto il necessario.



PER ACQUA, TERRA E... ...aria! Le missioni del gioco spaziano letteralmente su tutti gli elementi. Mancherebbe a dire il vero il fuoco, ma quello ce lo mettono molto volentieri i nemici che ti ritroverai fra i piedi.



L'UOMO VOLANTE Grazie al rampino, e ai tanti usi creativi che il giocatore può farne, Rico vola letteralmente da un punto all'altro di Panau. Ora lanciandosi con il paracadute, ora agganciando un veicolo...



Se missili e mitragliatrici del caccia nel quale ti sei infilato non dovessero proprio bastare, puoi sempre scagliare loro addosso la jeep che ti stai trascinando dietro...

Le missioni che abbiamo avuto modo di affrontare ci sono sembrate organizzate in maniera varia e piacevole.

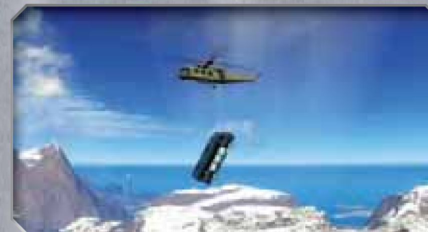
cemente di missioni e compiti da eseguire. Chiunque ami il free roaming puro avrà di che divertirsi con *Just Cause 2*, grazie allo sterminato numero di missioni facoltative, alle meccaniche su cui si basa il controllo del territorio e alle tante possibilità offerte da un sistema di controllo ampio, versatile, ma allo stesso tempo anche abbastanza semplice da padroneggiare. Proprio la semplicità è indubbiamente un altro punto forte di *Just Cause 2*: se i primi minuti di gioco ci hanno un po' spiazzato, perché ci si ritrova a dover gestire tante possibilità in uno scenario così vasto, nel giro di mezz'ora siamo diventati provetti acrobati, capaci di realizzare coreografie spettacolari saltando da un motoscafo lanciato sull'acqua alla parete di un palazzo, il tutto mentre eliminavamo un nemico via l'altro con sprezzante nonchalance da veri eroi d'azione hollywoodiani.

I dubbi, come sempre per questo genere di giochi, possono essere rivolti di conseguenza solo alla struttura portante, al fulcro narrativo e ludico attorno al quale si dipanerà la struttura free roaming. La creatura di Avalanche Studios saprà dunque essere sufficientemente ricca, appassionante, varia nella composizione delle missioni, ben scritta nel raccontare le vicende? Difficile giudicarlo da questa breve prova, ovviamente, anche se il paio di missioni che abbiamo avuto modo di affrontare ci è sembrato organizzato in maniera sufficientemente varia e piacevole. Per una risposta definitiva, invece, occorrerà aspettare ancora qualche settimana: Rico Rodriguez arriverà infatti sulle nostre PS3 il prossimo marzo. Ovviamente, lanciandosi da un elicottero e agganciandosi al volo a un motoscafo in corsa...

UN ARSENALE PIÙ ESPLOSIVO



NUOVE ARMI Le new entry nell'arsenale a disposizione di Rico sono tante. Si parte dal lanciarazzi in grado di scagliare confetti a guida laser, per passare al C4 e alle mitragliatrici pesanti.



NUOVI VEICOLI Gli sviluppatori promettono decine di nuovi mezzi di trasporto. Particolarmente interessanti i nuovi velivoli, come un jet con cui spostarsi rapidamente nei cieli di Panau.



DAL CARROZZIERE Tutti i mezzi rispondono peraltro ora in modo più realistico alle asperità del terreno, e presentano ammaccature o perdono dei pezzi in seguito ad urti molto violenti.



I nuovi elicotteri sono eccezionali per alcuni "trasporti speciali". La testa di una statua gigantesca? Non hai visto ancora nulla...



Per amor di varietà, le missioni di *JC2* presentano compiti delle tipologie più svariate. In questo caso, anelli infuocati da infilare con un biplano.





Se San Esperito era una classica isola caraibica, Panau è un mix tra le Hawaii e i paesaggi della Nuova Zelanda.



Lo stile di *Brink* si fa notare già a partire dai personaggi, un misto tra ricchezza di dettagli tipicamente fotorealistica e proporzioni caricaturali da fumetto.

PS3 | SPARATUTTO | BETHESDA | AUTUNNO 2010

LA SOTTILE LINEA TRA GIOCO IN **SINGOLO** E **MULTIPLAYER**

BRINK™

Gli autori di *Enemy Territory: Quake Wars* vogliono definitivamente abbattere le barriere tra sparatutto in singolo e sparatutto multigiocatore. Ecco come...

Splash Damage è un team che è nel giro degli FPS multigiocatore da 10 anni e in materia la sa davvero lunga. Purtroppo finora su PlayStation non l'ha potuto dimostrare. Ma con il suo prossimo progetto, *Brink*, lo studio londinese promette che le cose andranno diversamente. Innanzitutto perché si occuperanno loro stessi della versione PS3, anziché affidarla a un team esterno, com'era successo con la poco fortunata conversione di *Quake Wars*. In secondo luogo perché *Brink* è un titolo pensato sin dalla nascita per essere giocato con un pad, senza dunque dare la sensazione di avere il freno a mano tirato in termini di controlli. E poi c'è il gioco vero e proprio, che prende il frutto di un'esperienza decennale e lo arricchisce con una serie di idee davvero promettenti, alcune originali, altre che strizzano l'occhio a un paio di titoli molto amati dall'utenza PlayStation 3...

***Brink* è ambientato nell'Arca, una città fluttuante del prossimo futuro** dai grossi squilibri sociali e sottoposta a un rigido stato di polizia. La metropoli è così oggetto di forti tensioni, che sfociano spesso e volentieri in veri e propri scontri armati in cui si contrappongono la Sicurezza e la Resistenza, due fazioni composte rispettivamente da vigilanti determinati a mantenere l'ordine e rivol-

Rivoluzionario o reazionario? In *Brink*, il nuovo sparatutto di Splash Damage, potrai essere entrambe le cose.





La narrazione ha un'impronta molto brillante e incisiva, simile alle cose di Tarantino o a film come "Snatch".



Splash Damage è talmente conscia della bontà visiva del gioco che durante i caricamenti ha usato degli artwork che sfumano direttamente nell'azione, senza far percepire il salto.

Con i suoi colori vivaci e le architetture sobrie, lo stile visivo di *Brink* si pone deliziosamente fuori dal coro in un genere dominato dal grigio e dal marrone.

tosi con tutta la voglia di mandarlo all'aria.

Se la storia ricorda in qualche modo *Mirror's Edge*, lo stile visivo lo fa ancora di più. Splash Damage ha preso l'id Tech IV, il motore grafico di *Doom 3*, che era alla base anche di *Quake Wars*, e l'ha pompato all'inverosimile. Ma, soprattutto, l'ha graziato con uno stile visivo che, in un genere come quello degli FPS dominato dal grigio e dal marrone, con i suoi colori vivaci e le sue architetture sobrie si pone deliziosamente fuori dal coro. Proprio come il capolavoro DICE. Alcuni tra i cieli più gonfi e maestosi che abbiamo mai visto, assieme al modo elegante con cui le tinte compongono il colpo d'occhio, quasi fossero passate di acquarello, testimoniano poi il fatto che tra le fila del progetto ci sono diversi artisti che hanno lavorato a *Killzone 2*. »

» DUE MODALITÀ, **UNA SOLA FACCIA**



TENSIONI SOCIALI Una città del futuro, divisa tra chi vuole mantenere l'ordine e chi vuol cambiare lo stato delle cose. È possibile conoscere entrambi i lati, sia in singolo che in multiplayer.



SCI-FI REALE Il mondo di *Brink* è fantascientifico ma plausibile. Al suo interno si svolge una vicenda che verrà raccontata (anche qui, sia in singolo che in multi) con numerose sequenze di intermezzo.

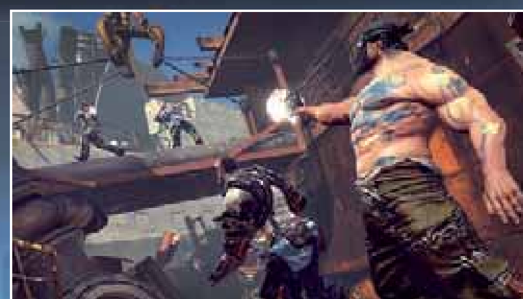


Graficamente la versione preliminare provata era già molto bella, fatta eccezione per le animazioni, che ci auguriamo vengano rese meno legnose.

Ci siamo buttati a capofitto nella Campagna. O era il multiplayer? Difficile dirlo, perché in *Brink* non esistono praticamente differenze tra le due cose.

Con tanta bellezza negli occhi e un DualShock 3 in mano, negli studi di Splash Damage abbiamo cominciato a prendere confidenza con lo SMART, sistema veramente intuitivo attraverso cui è possibile superare in agilità ostacoli, arrampicandosi o scivolandoci sotto, potendo contare su possibilità di movimento sensibilmente superiori ad altri sparatutto in soggettiva (esattamente come *Mirror's Edge*...). Successivamente ci siamo buttati a capofitto in alcune fasi tratte dalla Campagna. O forse era il multiplayer? Difficile dirlo, perché in *Brink* non esistono praticamente differenze tra le due cose. Partendo dalla classica struttura da sparatutto multigiocatore a squadre con classi e obiettivi multipli tipica della serie di *Enemy Territory*, gli sviluppatori stanno confezionando un'esperienza di gioco che cercherà di funzionare benissimo sia se fruita da soli che in compagnia. Scegliendo se stare dalla parte della Sicurezza o della Resi-



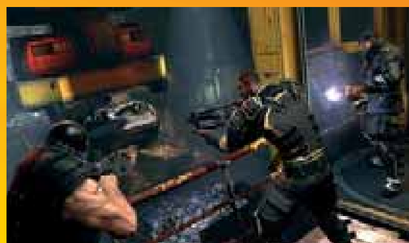


STRUMENTI DI **DISTRUZIONE** DI MASSA

Protagoniste indiscusse di qualsiasi sparatutto in soggettiva, le armi avranno chiaramente un ruolo di rilievo anche in *Brink*. Ma solo alle condizioni di Splash Damage, che al riguardo ha una sua particolarissima filosofia...



POCHE MA BUONE Gli sviluppatori preferiscono che ogni arma presente nel gioco abbia davvero qualcosa da dire piuttosto che includere quanta più roba possibile, che alla fine si assomiglia un po' tutta.



POTENZIA, CHE TI PASSA Sarà possibile personalizzare ogni singolo fucile, pistola o mitragliatore con svariati accessori, come silenziatori, mirini, lanciagranate, sistemi anti-rinculo e tanto altro.



FPS ACROBATICO Possibilità come quella di colpire a mezzaria una granata appena lanciata o quella di sparare scivolando promettono scontri più vivaci rispetto alla media.



Le possibilità di movimento più accentuate rispetto alla media hanno permesso di non porsi limiti nelle creazione di livelli.



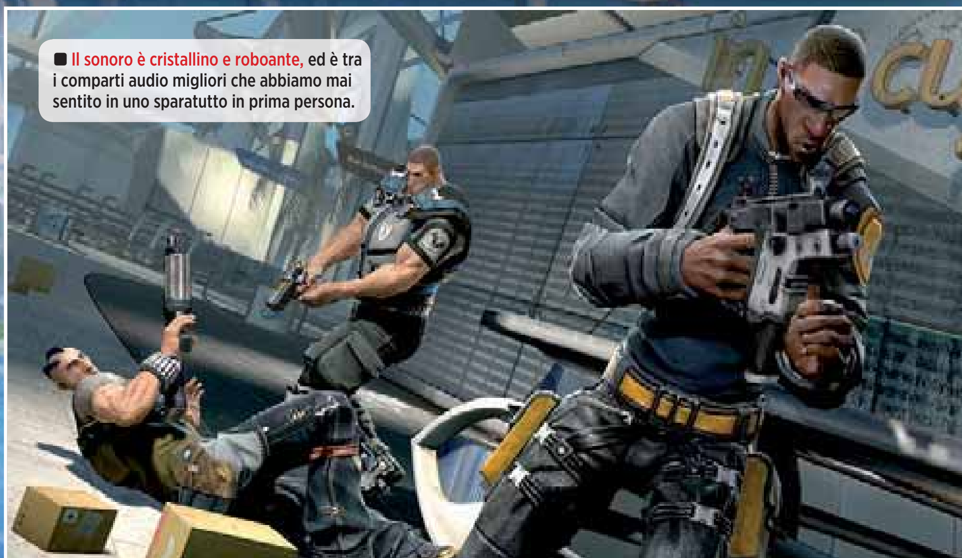
L'idea di *Brink* nasce dall'esperienza. Dopo *Quake Wars*, gli sviluppatori si sono presi una "pausa", provando e riprovando cose, finché...



Il ritmo è molto sostenuto. Perdersi nella bolgia e non capire esattamente cosa fare può essere facile se non si hanno ben chiare le basi della formula di gioco.

stenza si affronteranno una serie di missioni legate tra loro da una storia raccontata con svariate sequenze di intermezzo, vista chiaramente da due lati diversi della barricata. I livelli si giocano in modo molto simile a *Quake Wars*: scelta una delle quattro classi a disposizione (Soldato, Medico, Operativo e Ingegnere), bisogna cooperare con i propri compagni di squadra per raggiungere determinati obiettivi, come distruggere un ponte, conquistare avamposti, cercare di impedire al nemico di rifornirsi e molto altro ancora. Oltre a contribuire al bene comune, ciascuna classe ha obiettivi specifici legati alle sue particolari abilità, che determinano dunque la "lista delle cose da fare", che possono cambiare in qualsiasi istante a seconda della piega che sta prendendo la battaglia. Volendo si può cambiare classe dopo ogni morte, e vivere così la missione da molteplici angolature. Al resto penseranno i propri compagni, mossi dall'IA (già in queste fasi estremamente solida) o da un massimo di altri sette giocatori, che possono unirsi alla battaglia in qualsiasi momento.

Dalla nostra prima prova sul campo, *Brink* ci è parso sulla buona strada per colpire nel segno: oltre alla grafica particolare e accattivante, sembra avere dalla sua una formula avvincente e rodata in multiplayer e dalla struttura sicuramente più massiccia rispetto ai classici sparatutto in singolo. Le cose da fare e gli approcci possibili sono davvero tanti. Forse anche troppi. La mole di abilità, armi e obiettivi potrebbero rappresentare un boccone difficile da digerire per tanti giocatori abituati ad esperienze più guidate. E in questo senso una curva di apprendimento morbida, capace di introdurre progressivamente alla profondità di gioco potrebbe fare la differenza tra un nuovo punto di riferimento e un titolo incompreso.



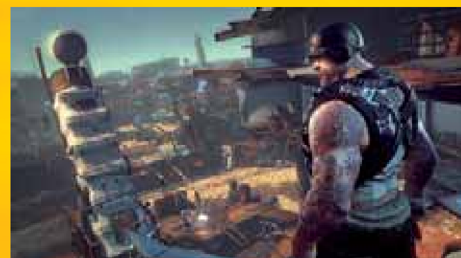
Il sonoro è cristallino e roboante, ed è tra i comparti audio migliori che abbiamo mai sentito in uno sparatutto in prima persona.

DISTINGUERSI DALLA MASSA

Alla base di *Brink* c'è la creazione del proprio personaggio, che sarà "persistente", ovvero accumulerà punti esperienza e nuove abilità, armi, accessori e capi di abbigliamento, indipendentemente che si giochi in singolo oppure in multiplayer. L'editor tramite cui creare il proprio alter ego è semplicemente mostruoso e permette di alterare un'infinità di parametri per realizzare un combattente in grado di apparire potenzialmente unico.



CHE FISICO! La scelta della costituzione fisica influenza anche la giocabilità: un personaggio magro è più veloce e agile, ma è anche più fragile e non può usare alcune armi.



NESSUNO COME TE Tra tratti somatici, tatuaggi, caschi, giubbotti, pantaloni e ogni genere di accessorio, non sarà difficile realizzare un soldato in cui poteri rispecchiare.



QUESTIONE DI TALENTO Accumulando punti esperienza si possono sbloccare abilità. Ce ne sono sia di generiche che relative alla propria classe.





Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

IN GUERRA È MEGLIO ESSERE **MALE ACCOMPAGNATI...**

BATTLEFIELD BAD COMPANY™ 2

Tornano i soldati della Compagnia B, in uno sparatutto che promette di fare concorrenza all'ultimo *Call of Duty*.

PS3 | SPARATUTTO | ELECTRONIC ARTS | 5 MARZO

Il primo *Battlefield: Bad Company* aveva colpito per la trama divertente e la distruttibilità dello scenario, ma l'elemento del gioco che ha davvero fatto strage di cuori è stato l'eccezionale comparto multiplayer, in grado di competere con i titoli più blasonati e addirittura, per alcuni elementi chiave, di superarli in scioltezza. E il secondo episodio, da quanto abbiamo potuto vedere nel corso di un evento organizzato da Electronic Arts a Londra, promette altrettanto bene.

La trama della Campagna è il seguito diretto di quella del primo episodio. Ritroverai quindi gli stessi indisciplinati ragazzi della Compagnia B, e per quanto non si sappia ancora molto della trama è molto probabile che anche il nemico sia rimasto lo stesso, visto il finale di *Bad Company*. Ma il vero, grande protagonista dell'evento è stata la modalità multiplayer, che si propone come concorrente diretto nientemeno che dell'ultimo *Call of Duty* e che, già da questo primo incontro, presenta non pochi elementi di notevole interesse per tutti gli appassionati del genere. A cominciare dai numeri: a tua disposizione ci saranno ben 15 diversi mezzi di trasporto, tra cui i quad, praticissimi per gli spostamenti rapidi, elicotteri UH-60

Battlefield: Bad Company 2 è il seguito diretto del primo episodio, rivelatosi un titolo dal multiplayer eccellente.

Le classi a disposizione in *BC 2* saranno quattro: Assalto, Ingegnere, Medico e Ricognizione.



Ciascun soldato avrà a disposizione un ampio arsenale personalizzabile, per un totale di circa 15000 combinazioni possibili.



Tu sei a piedi, lui su un carro armato. Eppure, anche così avrai modo di ribaltare la situazione con un colpo ben assestato.



Le mappe disponibili all'uscita del gioco saranno otto, ma altre saranno rese disponibili in seguito come contenuti scaricabili.

Protagonista dell'evento è stata la modalità multiplayer, che si propone come concorrente nientemeno che dell'ultimo *Call of Duty*.

e carri armati. E se sei appiedato? Niente paura, perché a tua disposizione avrai 46 armi differenti in 200 possibili varianti, con una vasta scelta di armi pesanti come bazooka, lanciagranate e cariche esplosive, perfette per abbattere i veicoli (e tirare giù muri, edifici e quant'altro). Menzione speciale per l'UAV, un pratico drone volante (divertentissimo da usare, tra l'altro) che, una volta che ne avrai preso il controllo tramite una delle postazioni sparse per la mappa, ti permetterà di individuare le unità nemiche e indicarle come obiettivo per gli attacchi dell'artiglieria pesante. Attenzione, però, perché questo ti costringerà a non muoverti dalla postazione, trasformandoti in un bersaglio facile per qualsiasi nemico di passaggio...

Le classi disponibili sono diminuite dalle cinque del primo *Bad Company* a quattro: Assalto, »



Come nel primo *Bad Company*, gli elementi dello scenario sono quasi tutti distruttibili. Sfrutta questa caratteristica in battaglia.



Non si sa ancora quasi nulla della trama della Campagna, salvo che i personaggi di *Bad Company* saranno presenti.

QUESTIONE DI CLASSE

Le classi di personaggi disponibili nel multiplayer di *Bad Company 2* sono quattro, ciascuna con le proprie abilità distintive e un kit di armi che potrà essere modificato e migliorato man mano che il tuo personaggio guadagna vittorie sul campo di battaglia. Alcune armi saranno utilizzabili esclusivamente da una determinata classe, ma saranno disponibili anche armi "jolly" che qualsiasi personaggio potrà equipaggiare.



ASSALTO

Forte, "cattivo" e armato con un vastissimo arsenale che comprende le armi più pesanti del gioco, questo soldato è sempre in prima linea, ma è anche in grado di distribuire munizioni ai compagni in difficoltà.



MEDICO

Sei in difficoltà? Niente paura: il medico è pronto ad aiutarti con un provvidenziale kit di pronto soccorso. E se le cose si dovessero mettere davvero male, può addirittura riportarti in vita con il defibrillatore.



RICOGNIZIONE

La classe più riflessiva, per chi è dotato di pazienza e occhio di lince. Appostato in un punto strategico, è in grado di mostrare ai compagni la posizione dei nemici, e il suo fucile di precisione non fa sconti a nessuno...



INGEGNERE

Ripara i mezzi della squadra e demolisce allegramente muri, edifici, veicoli... e con essi il deretano del nemico. Il trapano gli permette di creare pratiche "finestrelle" nei muri per sparare restando al sicuro.



Le dimensioni degli scenari sono veramente enormi, e l'orizzonte si estende per chilometri e chilometri a perdita d'occhio.



Alcuni elementi, come la Campagna in singolo, restano ancora da svelare. Speriamo sia più interessante di quella del primo capitolo.

specializzata nelle armi pesanti e in grado di distribuire munizioni; Medico, equipaggiato di kit di pronto soccorso e defibrillatore per rianimare i compagni caduti; Ricognizione, armato di fucile da cecchino; Ingegnere, in grado di riparare (e demolire) i mezzi di trasporto. Ciascuna di esse potrà contare su armi esclusive (altre saranno invece comuni a tutte), e il kit iniziale di equipaggiamento potrà essere modificato e migliorato con il tempo e l'esperienza. Ciascuna classe, inoltre, potrà evolversi grazie a un totale di 13 specializzazioni e raggiungere al massimo il cinquantesimo livello, guadagnando lungo il percorso ricompense di vario tipo, sia individuali che legate al gioco di squadra. Il sistema di classi permette di ritagliarsi un ruolo nel team più facilmente che in altri titoli, e fare parte di una squadra conviene, dal momento che alcune modalità sono accessibili solo in questo modo e che in altre avrai la possibilità di respawnare vicino ai tuoi compagni di squadra, con tutti gli ovvi vantaggi del caso.

Tra le otto gigantesche mappe che saranno disponibili al lancio del gioco (altre, naturalmente, verranno pubblicate in seguito) abbiamo potuto provare Arica Harbour, la stessa presente





UN CAMPO DI BATTAGLIA MAI COSÌ AFFOLLATO

Nella battaglia per il titolo di miglior sparatutto in multiplayer la concorrenza non è mai mancata, e di questi tempi appare più agguerrita che mai, visti i titoli di grosso calibro che vi sono coinvolti. Vediamo quali sono gli avversari di *Bad Company 2*.



OPERATION FLASHPOINT DR

+ Realismo dell'esperienza bellica.
− Gioco di squadra limitatissimo.



MAG

+ Azione su vastissima scala.
− Senso di partecipazione alla battaglia ridotto.



COD MODERN WARFARE 2

+ Intensità dell'azione.
− Possibilità di ritagliarsi un ruolo preciso.



Speriamo in una migliore integrazione dei veicoli navali, ampiamente sottoutilizzati nel primo capitolo.



La collaborazione tra le varie unità risulta fondamentale, ma c'è spazio anche per l'iniziativa dei singoli giocatori.



Il gioco offre degli effetti sonori tra i migliori mai sentiti. Il tuo impianto sarà messo a dura prova (e anche i vicini).

nella beta del gioco. Ambientata in un'area desertica e con un orizzonte visivo incredibilmente ampio, la mappa ci ha offerto un'esperienza di gioco improntata alla libertà di movimento e all'uso intelligente della distruttibilità dell'ambiente. Nemmeno i muri di cemento rappresentano un ostacolo invalicabile, dal momento che possono essere rasi al suolo per stanare un nemico nascosto o forati con il trapano equipaggiato dall'ingegnere per sparare restando al coperto. La modalità da noi provata vedeva una squadra in attacco e una in difesa, con l'obiettivo di proteggere o far saltare in aria una serie di casse in sequenza. L'impressione che ci ha lasciato è quella di un gioco divertentissimo, che punta molto sul team e su cui Dice ha apportato cospicui miglioramenti, prendendo spunto sia dal feedback dei giocatori che dal lavoro svolto su *BF 1943*: in particolare, i danni delle armi sono ben bilanciati e credibili, e non dovrai più sprecare un caricatore per ciascun nemico. Anche le classi sono più divertenti da usare, grazie a un intelligente "remix" delle abilità e delle armi.

Certo, di alcuni elementi vorremmo saperne di più: la Campagna in singolo resta ad esempio ancora un mistero, e considerato che si trattava di uno dei pochi punti deboli del primo capitolo, speriamo abbia ricevuto le dovute attenzioni. L'impressione che abbiamo ricavato dalla nostra esperienza, comunque, è più che positiva, e la nostra prova ci ha lasciato con la netta impressione che *Bad Company 2* abbia concrete possibilità di uscire vittorioso anche dal confronto con l'agguerrita concorrenza di *Modern Warfare 2*.



Come il primo capitolo, anche *Bad Company 2* sembra privilegiare la strategia sull'intensità di gioco. Sotto quest'ultimo profilo *Modern Warfare 2* gli è sicuramente superiore.

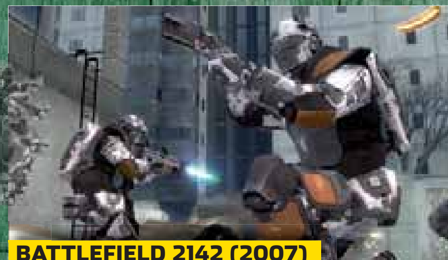
MEDAGLIE AL VALORE

Il nome *Battlefield* è da sempre sinonimo di multiplayer di massa di altissima qualità e con un altissimo tasso di strategia. Queste le tappe della sua evoluzione.



BATTLEFIELD 1942 (2002)

Il primo capitolo della serie, uscito su PC. Fece scalpore per la profondissima giocabilità, e venne arricchito nel tempo da numerose espansioni.



BATTLEFIELD 2142 (2007)

La prima sortita della serie nei territori della fantascienza. La meccanica di gioco rimaneva però sostanzialmente invariata.



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT (2006)

Il primo capitolo ad arrivare su console. Lo stato ancora immaturo del gioco online su PlayStation 2 ne limitò di molto il successo.



BATTLEFIELD 1943 (2009)

Il recente remake scaricabile del primo capitolo ha avuto un enorme successo. Stupisce che non siano usciti contenuti aggiuntivi di qualche genere.



BATTLEFIELD HEROES (2009)

Disponibile solo su PC, questo sparatutto gratuito dalla grafica in stile cartoon rappresenta un esperimento interessante sul futuro dei giochi online.

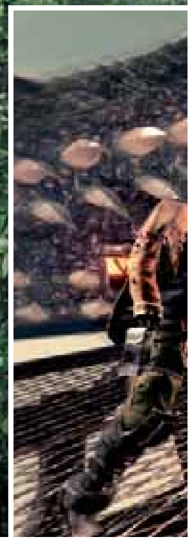
CACCIA AL MOSTRO NELLO SPAZIO PROFONDO

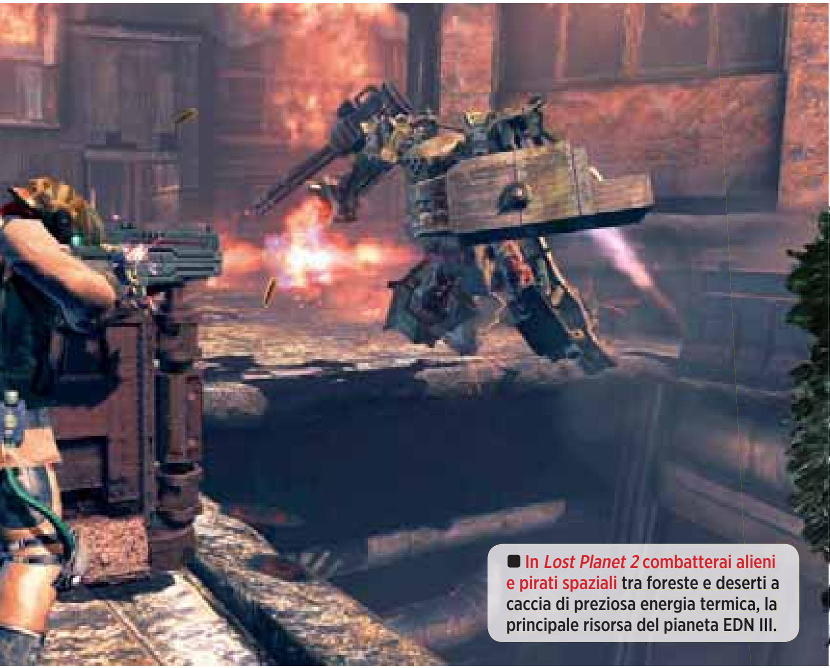




LOST PLANET 2

I ghiacci del pianeta EDN III si sono sciolti. L'energia termica contenuta dagli alieni che ne popolano la superficie, tuttavia, continua a essere una risorsa preziosa e ambita, in nome della quale diverse squadre di pirati spaziali si affrontano in scontri all'ultimo sangue.




In *Lost Planet 2* combatterai alieni e pirati spaziali tra foreste e deserti a caccia di preziosa energia termica, la principale risorsa del pianeta EDN III.

PS3 | AZIONE | CAPCOM | INIZIO 2010

Sono trascorsi circa dieci anni dal termine delle vicende narrate in *Lost Planet*. EDN III, il pianeta ghiacciato su cui erano ambientate le battaglie del pirata spaziale Wayne, ha subito profonde mutazioni. Il processo di alterazione del clima avviato dall'uomo ha avuto successo, e le abbaglianti distese di neve si sono sciolte, lasciando spazio a rigogliose foreste e ad assolati deserti. A non mutare, invece, è stata l'avidità degli uomini, che continuano a combattere la fauna indigena alla ricerca della preziosa energia termica in essa contenuta, e che rappresenta per l'economia di EDN III l'equivalente del nostro petrolio, come spiega il direttore del progetto Jun Takeuchi.

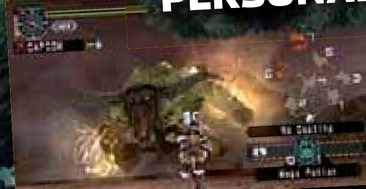
Narrazione a mosaico.
Lo stesso Takeuchi ha ammesso di essersi ispirato alle più celebri produzioni occidentali, primo fra tutti *Call of Duty*, per rendere *Lost Planet 2* un'esperienza bellica più intensa e corale. A differenza del prequel, non sarà presente un protagonista: l'eroe del gioco sarai tu stesso, e potrai plasmare il tuo alter ego a piacimento, scegliendone il volto, la corporatura, il tipo di armatura e l'arsenale. L'avventura principale ha una struttura non lineare, essendo composta da sei campagne singole e da una missione finale. Ogni livello ti inserirà in una differente squadra di pirati spaziali a caccia di energia termica, con i quali potrai, o meglio, dovrai collaborare al fine di sopravvivere alle orde aliene che ti assaliranno.

Forza quattro.
Durante ogni missione sarai accompagnato da tre compagni, controllati dall'intelligenza artificiale del gioco o da altrettanti amici collegati online. Come anticipato, la cooperazione sarà il tema dominante di *Lost Planet 2*. Uno dei

DAI CACCIATORI DI **DRAGHI** A QUELLI DI **ALIENI**

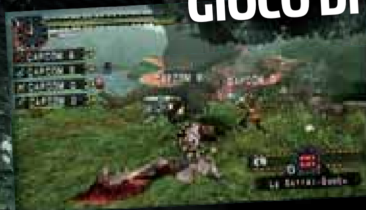
La struttura di *Lost Planet 2* è ispirata a quella della saga di *Monster Hunter*, pubblicata in diversi episodi su PS2 e PSP a partire dal 2004. *MH* è ambientato in un mondo fantasy in cui squadre di avventurieri prendono parte a battute di caccia ai danni di gigantesche creature selvagge, utilizzando poi le risorse acquisite per migliorare il proprio equipaggiamento.

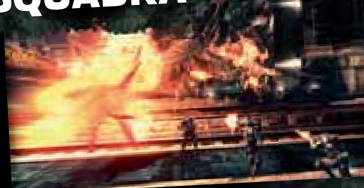
PERSONALIZZAZIONE


MONSTER HUNTER In *MH* puoi utilizzare le ossa, i denti e le squame delle creature uccise per costruire nuove armi e armature.

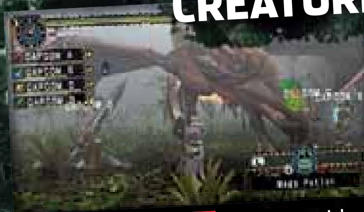

LOST PLANET 2 Al termine di ogni missione puoi utilizzare i punti esperienza per salire di livello e acquisire nuove armi.

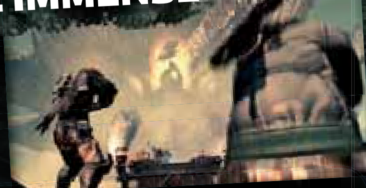
GIOCO DI SQUADRA


MONSTER HUNTER Fino a quattro cacciatori possono unire le forze e intraprendere missioni di caccia o di raccolta oggetti.


LOST PLANET 2 Affronta sette missioni al fianco di tre compagni, orchestrando strategie di gruppo e salendo a bordo di mech.

CREATURE IMMENSE


MONSTER HUNTER I mostri sono rielaborazioni in chiave fantasy di dinosauri e uccelli preistorici. I più forti e rari sono i draghi anziani.


LOST PLANET 2 Gli alieni che abitano EDN III sono imponenti, ma possono essere sconfitti sfruttando i loro punti deboli.


Crea il tuo personaggio e combatti assieme a tre compagni controllati da altrettanti amici online o dall'IA del gioco.


L'esperienza accumulata in missione ti permetterà di personalizzare l'equipaggiamento e le armi del tuo personaggio.


I Vital Suit sono imponenti mech da battaglia. Possono ospitare un massimo di tre passeggeri e garantiscono una notevole potenza di fuoco.

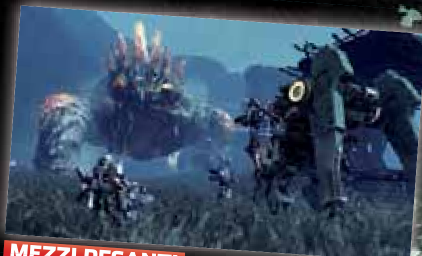

Potrai scegliere la classe d'appartenenza del tuo personaggio, modificandone le caratteristiche e le specializzazioni.


Al termine di ogni missione affronterai enormi mostri alieni. Potrai abbatterli ricorrendo a diverse strategie incentrate sulla collaborazione tra compagni.

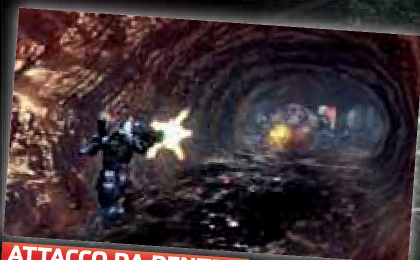
LIBERTÀ TATTICA



A TESTA BASSA Il boss Gordiant può essere sconfitto in diversi modi. Il più elementare, ma anche meno efficace, consiste nell'attaccarlo in modo disordinato.



MEZZI PESANTI In alternativa, potresti salire a bordo di un Vital Suit assieme a un paio di compagni e sfruttarne la potenza di fuoco per indebolire le articolazioni del mostro.



ATTACCO DA DENTRO I più coraggiosi possono lanciarsi con il rampino nella fauci del Gordiant e colpirlo da dentro, rivelando ai compagni all'esterno tutti i suoi punti deboli.



Oltre alla modalità cooperativa, *Lost Planet 2* includerà sfide deathmatch per un massimo di 16 giocatori.

La cooperazione è il tema dominante di *Lost Planet 2*, un'esperienza bellica intensa e corale.

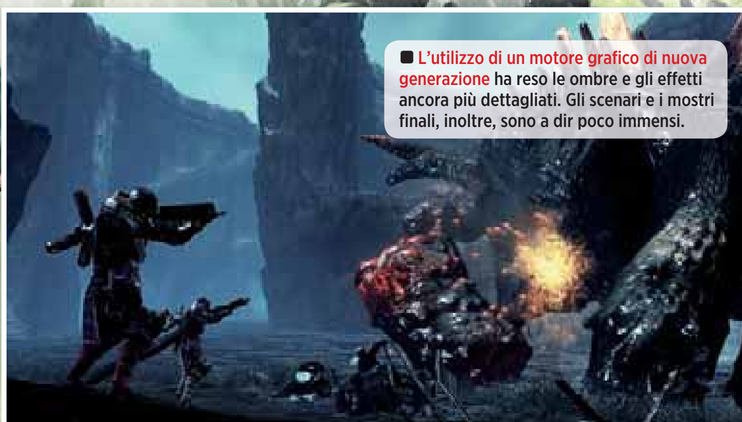
mostri di fine livello del gioco, ad esempio, sarà un gigantesco Gordiant, una creatura squamata e molto aggressiva. Oltre a bersagliarlo di raffiche in modo disordinato, di certo la via meno efficace, potrai salire a bordo di un Vital Suit (un esoscheletro robotico da combattimento) e fare fuoco contro le sue articolazioni, mentre un altro pirata approfitta di una collina per saltargli sul dorso e trafiggergli il punto debole posto sulla schiena. Durante la nostra prova del gioco abbiamo inoltre affrontato una sezione a bordo di un treno in corsa, dove siamo stati attaccati da un'enorme creatura del deserto. Anche in questo caso, coordinandosi con i compagni è possibile attivare un gigantesco cannone, caricarlo e sfruttarne la potenza di fuoco per abbattere l'alieno. Comunicare costantemente sarà fondamentale.

Pimp my hero.
Al termine di ciascuna missione riceverai punti esperienza e bonus in relazione al numero di uccisioni e di assistenze effettuate sul campo di battaglia. La schermata di personalizzazione del tuo eroe permette di acquistare nuove armi (divise in cinque categorie: a corto o lungo raggio, standard, pesanti o da supporto), armature più resistenti o nuove abilità, come la capacità di curare i compagni o di attivare più rapidamente i datapod, le torrette presso cui ricomparirai in caso di morte.

Prime impressioni.
Lost Planet 2 imbocca una rotta decisamente differente da quella del primo capitolo. Da avventura lineare, il titolo Capcom si trasforma in un gioco d'azione nettamente votato alla cooperazione online, una scelta moderna e coraggiosa. Il sistema di controllo è stato modificato di conseguenza, e ora risulta più dinamico e preciso, grazie anche all'avvicinamento della visuale al protagonista e all'inserimento di nuove manovre evasive come lo scatto. *Lost Planet 2*, inoltre, sarà il primo titolo Capcom a sfruttare la nuova versione del motore grafico della compagnia, grazie al quale gli ambienti di EDN III appaiono ancora più dettagliati e ricchi di ombreggiature ed effetti. Con queste premesse, la caccia agli alieni potrebbe diventare lo "sport" più divertente del 2010...



Capcom ha già annunciato la futura commercializzazione di nuove armi e oggetti sotto forma di contenuti scaricabili a pagamento.



L'utilizzo di un motore grafico di nuova generazione ha reso le ombre e gli effetti ancora più dettagliati. Gli scenari e i mostri finali, inoltre, sono a dir poco immensi.



Il protagonista potrà effettuare scatti con cui schivare più agevolmente gli attacchi nemici.



Chi prenoterà il gioco riceverà in omaggio la skin di Albert Wesker (dalla serie *Resident Evil*) per il proprio personaggio.

Pagina mancante (pubblicità)

UN NUOVO RILUTTANTE EROE PER PS3

ENSLAVED

Dopo il discusso *Heavenly Sword*, i ragazzi di Ninja Theory tornano sulla scena con un nuovo, ambizioso progetto. Un mondo post-apocalittico, tanta azione... e un personaggio alla Goku?!?

PS3 | AZIONE | NAMCO BANDAI | 2010

Una grafica pazzesca e le migliori sequenze d'intermezzo mai viste non sono bastati ad *Heavenly Sword* due anni fa per convincere critica e pubblico. Ma i suoi autori, gli inglesi di Ninja Theory, non si sono dati per vinti. Hanno lavorato su quella che era probabilmente l'elemento più claudicante dell'avventura di Nariko, la giocabilità, e si apprestano a lanciare nel 2010 un nuovo gioco. Protagonista: un bestione del futuro accompagnato da una pupa da sballo...

Tra centocinquant'anni la Terra non è esattamente un bel posto in cui vivere. Dopo che decenni di guerre hanno devastato la superficie del pianeta, a completare l'opera pensano i soldati robot rimasti sul campo. Nessuno si è preso la briga di spiegare loro che la guerra è finita, e le macchine attaccano così qualsiasi essere vivente si ritrovino a portata di tiro. I pochi sopravvissuti che separano la razza umana dall'estinzione si dividono in due gruppi: quelli tecnologici, che uniscono le forza per tirare avanti, e i cani sciolti, selvaggi che puntano tutto sulla forza bruta e sul proprio istinto. In questo adorabile quadretto si incontrano il bruto Monkey e la scaltra Trip. I due dovranno lavorare fianco a fianco per salvare la pellaccia. Il punto, però, è che Monkey di collaborare non ne ha alcuna voglia: Trip lo costringe infatti ad aiutarla grazie a una fascia che riempie il bestione di fitte dolorosissime al primo errore. Se vuole sopravvivere, l'energumeno biondo dovrà assicurarsi che alla ragazza non venga torto neanche un capello. Insomma, il gioco non si intitola *Enslaved* ("schiavizzato") per nulla...

Una premessa apparentemente originale, che in realtà trae spunto da un antico racconto cinese, "Viaggio in Occidente", cui si sono già ispirate in passato le serie animate "Monkey" e (almeno per alcuni spunti) "Dragon Ball". Al posto dello scimmiotto in kimono rosso abbiamo così Monkey, mentre Trip è una variante sexy del monaco originale. I due devono affrontare le spietate macchine assassine di cui è disseminato il mondo di gioco, e per farlo hanno a disposizione diversi tipi di approccio. Armato di un bastone, Monkey può infatti af-



Oltre a usare il suo bastone, Monkey può sottrarre le armi ai nemici e usarle contro di essi. Ma solo facendo ricorso a una mossa speciale.





Le rovine della New York del futuro in cui è ambientato il gioco sono uno scenario davvero suggestivo.


Monkey è uno di quegli umani che vivono ormai come selvaggi, senza alcun ausilio della tecnologia. Trip, evidentemente, no.

Il punto è che Monkey di collaborare non ne ha alcuna voglia: Trip lo costringe ad aiutarla grazie a una fascia che lo riempie di fitte dolorosissime al primo errore.

frontare di petto i suoi antagonisti meccanici, cercando di sopraffarli con la sua forza bruta. La serie di colpi e contromosse a sua disposizione sarà discretamente ampia, e oltre che distruggerli potrà tentare di disattivare i robot con degli attacchi mirati. Ma avere la meglio contro un drappello di sentinelle, precisano gli sviluppatori, non sarà per niente semplice. Per questa ragione, *Enslaved* propone al giocatore un approccio tattico ai suoi scontri, consentendogli con dei percorsi alternativi di scegliere quali nemici attaccare per primi (ad esempio per impedire loro di chiamare rinforzi) oppure quali aggirare del tutto. A questo va aggiunta la funzione svolta dalla bella Trip durante i combattimenti. Oltre a doverla proteggere, Monkey potrà infatti sfruttarla come elemento di distrazione (la ragazza attirerà in date circostanze i robot, consentendoti di aggredirli alle spalle) o come esploratore sul campo, facendole raccogliere dei dati che verranno trasmessi direttamente alla fascia che il protagonista porta in fronte. Un mix di azione pura e di strategia che


Gli scontri rappresentano una componente importante di *Enslaved*, ma non l'unica. Anche l'esplorazione farà la sua parte.


Per avere un miglior quadro della situazione, potrai sfruttare il drone spia di Trip e tracciare una mappa della zona.



Garantire l'incolumità di Trip sarà il tuo obiettivo primario. Potrai aiutarla a superare gli ostacoli e, volendo, portarla anche in spalla.

Andy Serkis (celebre per aver "interpretato" Gollum ne "Il Signore degli Anelli") presterà voce e movenze a Monkey.

potrebbe rivelarsi interessante, e che soprattutto promette di garantire al gioco maggiore varietà rispetto agli scontri fin troppo ripetitivi che hanno affossato *Heavenly Sword*.

Ma nel suo lavoro di autocritica, teso a correggere gli errori commessi con il proprio titolo precedente, Ninja Theory non ha dimenticato come si realizza una grafica spaccamascella. Il mondo dei videogiochi in generale, e le produzioni PS3 nello specifico (*Uncharted 2* su tutti) hanno fatto passi da gigante in questi ultimi due anni. Ma ciò nonostante, Enslaved promette uno spettacolo assolutamente appagante per gli occhi. Ottimamente modellati e baciati da effetti di luce molto caldi, i due protagonisti si muovono in una città del futuro in cui la natura è tornata a reclamare i suoi spazi, coprendo di verde strade e tetti. Insomma, l'ennesimo mondo post-atomico non è una volta tanto il solito scenario sabbioso e uniforme. A garantire l'alto livello qualitativo della produzione, i grossi nomi coinvolti nel progetto: Andy Serkis (celebre per aver "interpretato" Gollum nella trilogia de "Il Signore degli Anelli") presterà voce e movenze a Monkey, della trama si sta occupando Alex Garland (sceneggiatore di "The Beach" e "28 Giorni Dopo"), mentre la colonna sonora sarà frutto del compositore britannico Nitin Sawhey.

Insomma: tecnicamente il gioco sembra esserci (e su questo non nutrivamo sinceramente dubbi, visto il curriculum di Ninja Theory), la storia è intrigante e dietro ci sono indubbiamente dei bei nomi. Ma saprà questo *Enslaved* essere anche divertente? Lo scopriremo tra qualche mese: l'uscita dell'avventura di Monkey e Trip, prodotta da Namco Bandai, è prevista infatti nel corso del 2010.



A prestare la propria voce a Trip nella versione originale del gioco sarà l'attrice americana Lindsey Shaw, poco nota qui in Europa.



Trattandosi di un personaggio ispirato allo scimmiotto Goku, Monkey non poteva che impiegare un bastone come arma principale.



Ninja Theory promette un sistema di combo e contromosse all'altezza di quello di *Batman: Arkham Asylum*. Speriamo bene.

STORIA DI **UNO SCIMMIOTTO CINESE** (E DEI SUOI FAN)

Come detto a inizio articolo, i personaggi di *Enslaved* sono ispirati a quelli di "Viaggio in Occidente", classico della letteratura cinese pubblicato da un autore anonimo nel 1590. Metafora sull'importanza del buddhismo, il romanzo e i suoi personaggi sono stati ripresi da diversi cartoni animati giapponesi nel corso degli ultimi decenni. Eccone alcuni.



MONKEY Un anime del 1967, arrivato in Italia negli anni 80. Prettamente umoristico, era molto fedele al romanzo, e quindi spesso di difficile comprensione.



SAIYUKI Serie TV del 2000 dalle atmosfere torbide, che vede un gruppo di avventurieri impegnati a impedire la resurrezione di un potentissimo demone.



Son Goku deve il suo nome e la sua coda al protagonista del romanzo "Viaggio in Occidente", il re scimmiotto Sun Wukong.

Pagina mancante (pubblicità)

LA **NUOVA ONDATA** DI GIOCHI "BLOCCHETTOSI"

Avventure da costruire


LEGO INDIANA JONES 2


LEGO HARRY POTTER


LEGO ROCK BAND


I LEGO CHE VORREMMO

I giochi dedicati alle versioni "blocchettose" di film o personaggi hanno creato un vero e proprio sottogenere, che si sta ampliando fino ad abbracciare nuovi generi come i titoli musicali. Eccoti una panoramica sui titoli in arrivo e... su quelli che ci piacerebbe vedere.



È stato introdotto un editor di livelli, ma stranamente non potrai condividere online le tue creazioni.





LEGO Indiana Jones 2 segue il sentiero battuto dai suoi predecessori: salti, scazzottate, corse in jeep e mattoncini a volontà!



Lo schermo condiviso permetterà ai due giocatori di esplorare aree diverse nello stesso momento.



La frusta di Indy, utile nei combattimenti e nei salti, ti servirà per risolvere molti degli enigmi del gioco.



PS3/PSP | TRAVELLER'S TALES | AVVENTURA | DISPONIBILE

LEGO Indiana Jones 2 L'Avventura Continua

ALLA RICERCA DEI **MATTONCINI** PERDUTI

Negli ultimi anni il rapporto tra LEGO, cinema e videogiochi si è fatto sempre più intenso. Da "Star Wars" a "Batman", fino al capitolo dedicato a Harry Potter in uscita nei prossimi mesi, tutte le più celebri saghe del grande schermo sono state rivisitate in chiave parodica e trasformate in avventure zeppe di azione, piattaforme ed enigmi "smontabili". *LEGO Indiana Jones 2* riprende la struttura e lo stile del suo predecessore, un titolo spassoso soprattutto se giocato in cooperativa, ma si focalizza sull'ultimo film della serie di Steven Spielberg, "Il Regno del Teschio di Cristallo". Indy non è più l'aitante avventuriero di un tempo e viene affiancato dal giovane Mutt e da Marion, una sua vecchia fiamma, nella ricerca di un misterioso manufatto. Tuttavia, sono state recuperate anche diverse scene "minori" dei primi tre film, con in più alcune fantasiose sezioni inventate di sana pianta. Le ambientazioni sono più vaste e la presenza di diverse aree di collegamento ti garantirà maggiore libertà nell'esplorazione, spogliando il gioco della sua linearità per renderlo più simile a un "free roaming". Finalmente sarà disponibile un editor di livelli, semplice e funzionale, ma inspiegabilmente non potrai condividere in Rete le tue creazioni. Anche nel multiplayer pesa l'assenza del supporto online, in parte compensata da una modalità a schermo condiviso strutturata in modo piuttosto originale.

» **SOMIGLIA A...** LEGO INDIANA JONES
» **PRIMA IMPRESSIONE:** DISCRETA

Non si discosta molto dal primo capitolo, ma introduce un editor di livelli e ambienti più vasti. Rischia di risultare ripetitivo.



Lego Indiana Jones 2 si ispira principalmente all'ultimo capitolo della saga di George Lucas, ma include alcune scene classiche e altre mai viste.



Per riuscire ad affrontare questa mostruosa creatura, Harry e Ron dovranno trovare il modo di entrare nel bagno delle ragazze. L'aiuto di uno specchio parlante sarà fondamentale...

PS3/PSP | AZIONE | WARNER BROS INT. ENT. | 2010

Lego Harry Potter Years 1-4

I MATTONCINI CON POTERI MAGICI

Dopo Indiana Jones, Batman, l'intero cast di Guerre Stellari e alcune famose rockstar, anche Harry Potter si appresta a entrare nel mondo dei videogiochi sotto forma di piccoli mattoncini Lego grazie a Traveller's Tales. Nel corso di una recente conferenza stampa, il team inglese, ormai veterano del genere, ha presentato nella sua sede di Knutsford *Lego Harry Potter Years 1-4*, titolo che ripercorrerà gli eventi dei primi quattro libri scritti da J.K. Rowling e che unirà alcuni elementi classici della serie Lego a novità pensate per sfruttare al meglio le potenzialità di Harry Potter. L'enorme area di gioco a disposizione avrà come fulcro il castello di Hogwarts, punto di partenza di tutte le avventure e luogo in cui potrai apprendere incantesimi che saranno indispensabili sia per avere accesso a nuove aree che per sconfiggere alcuni nemici. Accompagnato dal classico umorismo Lego e da tutti i personaggi della serie che, a seconda del livello, saranno controllabili o meno, Harry imparerà incantesimi che gli permetteranno di spostarsi su una scopa volante e di muovere oggetti in aria, interagirà con i quadri presenti a Hogwarts e sfrutterà le caratteristiche di alcuni animali (come Crostra, il topolino di Ron) per risolvere enigmi di varia natura. L'inserimento dell'elemento magico sembra riuscire nell'intento di differenziare sufficientemente *Lego Harry Potter Years 1-4* dalle altre produzioni "made in Lego" disponibili su PS3 e PSP e, anche se manca ancora molto all'uscita del gioco, quanto abbiamo avuto modo di vedere ha lasciato intravedere notevoli potenzialità.

» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA

Buona realizzazione tecnica e struttura di gioco che affianca gli incantesimi ad elementi già visti nei precedenti platform con personaggi in versione Lego.

Il giovane mago di Hogwarts dovrà vedersela con i misteri e i pericoli della scuola di magia. Il gioco copre la trama dei primi quattro libri della saga.



Il cast è particolarmente ricco. Nel corso del gioco potrai controllare quasi tutti i personaggi più importanti della serie, ognuno dotato di diverse caratteristiche.



Nelle fasi di apprendimento, sarà necessario completare degli enigmi per dimostrare di aver compreso il funzionamento degli incantesimi.

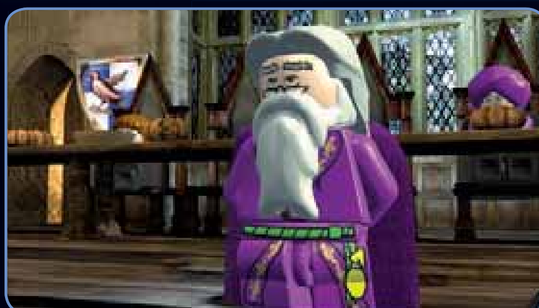


Le ambientazioni riprendono fedelmente quelle descritte da J.K. Rowling nei suoi romanzi. Gli appassionati della serie si sentiranno a casa loro.



Interagire con gli oggetti presenti nell'ambiente circostante permetterà di risolvere enigmi e sbloccare nuove zone..





In qualunque momento sarà possibile attivare la modalità cooperativa e giocare in compagnia di un amico.

SOMIGLIA A...



LEGO BATMAN

Il cavaliere mascherato, in compagnia di Robin, vaga per Gotham City alla ricerca di criminali da sconfiggere. Classico platform in stile Lego.



LEGO INDIANA JONES

L'archeologo più famoso della storia del cinema ripercorre le sequenze che lo hanno reso celebre in un titolo che unisce azione e umorismo.

TRA MATTONCINI E TECNOLOGIA: UNA GITA DA TRAVELLER'S TALES

Terminata la presentazione di *Lego Harry Potter Years 1-4* abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere con Arthur Parsons e Loz Doyle, rispettivamente lead designer e producer del gioco, oltre che di visitare gli studi di Traveller's Tales. Tra poster appesi alle pareti e modellini che spaziavano da Indiana Jones a Star Wars, in ogni angolo degli uffici erano presenti decine e decine di oggetti dedicati al mondo Lego.



Loz Doyle e Arthur Parsons posano davanti al logo di Traveller's Tales. Scherzando, gli sviluppatori hanno rivelato che vorrebbero lavorare su un titolo Lego sulle serie TV anni 80.



All'interno degli studi sono presenti modellini Lego di ogni genere, molti dei quali sono stati costruiti appositamente come materiale di riferimento per i giochi.

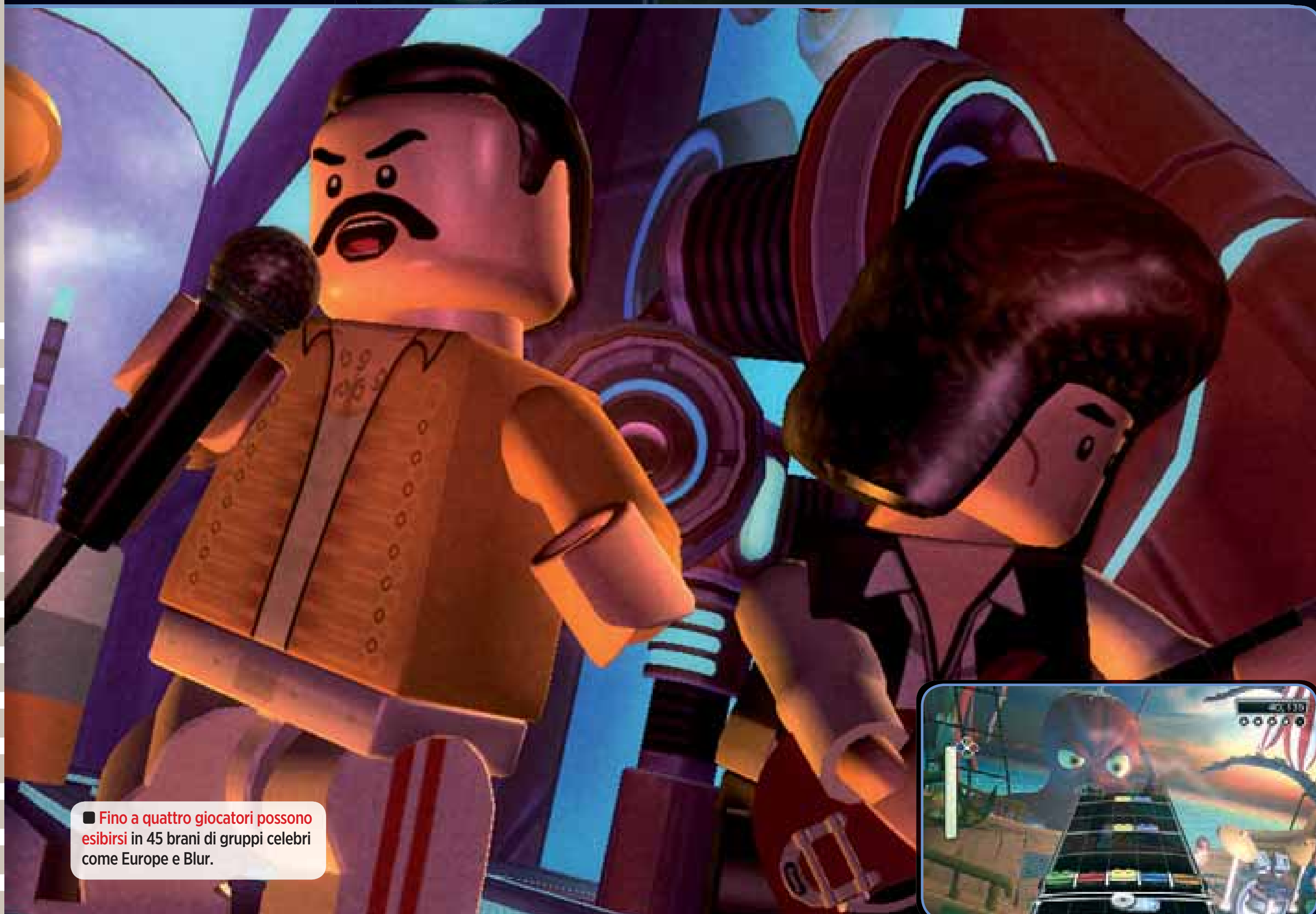




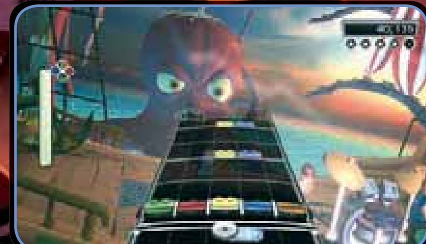


7

Genere
MUSICALE
Sviluppatore
HARMONIX
Produttore
WARNER BROS INT.
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-4
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.ROCKBAND.COM/GAMES/LEGO



Fino a quattro giocatori possono esibirsi in 45 brani di gruppi celebri come Europe e Blur.



Gli ambienti in cui ti esibirai sono tratti dai vari set di mattoncini LEGO, come quelli a tema piratesco o medievale.



L'umorismo e le versioni buffe di tanti artisti famosi sono i punti di forza di un titolo che sa comunque di già visto.

STANCHI DI AZIONE E AVVENTURE, I LEGO SI DANNO ALLA **MUSICA**

Lego Rock Band

Li abbiamo visti vestire i panni di personaggi come Batman e Indiana Jones. Adesso è il turno dei mostri sacri del rock!

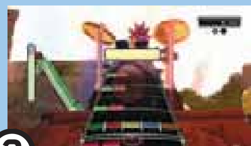
L'ondata di titoli musicali non sembra ancora intenzionata ad arrestarsi, nonostante i titoli inizino a somigliarsi davvero molto. Stavolta è il turno dei personaggi LEGO, alle prese con 45 brani di artisti diversi (si va dai classici dei Queen a David Bowie, dai Blur agli Europe...). La struttura di gioco è, bene o male, la stessa di *Rock Band 2*, con qualche piccola novità in stile LEGO. **Innanzitutto, il gioco contiene decine e decine di elementi sbloccabili,** e in più è condito dal classico umorismo della serie. Mancano però del tutto il multiplayer online e delle vere e proprie sfide. È però possibile utilizzare nel gioco tutti i contenuti scaricabili di *Rock Band*, ovviamente dopo aver acquistato il pacchetto di brani corrispondente. Ancora più che negli altri titoli simili, la modalità Carriera si rivela il vero fulcro dell'esperienza, e anche in questo caso non manca qualche aggiunta simpatica, come la possibilità di creare una tormenta o abbattere un edificio durante l'esibizione. A conti fatti, *LEGO Rock Band* è un titolo simpatico, ma la scarsità di opzioni di gioco fanno sì che abbia il respiro un po' troppo corto per intrattenerti a lungo.

MATTONCINI DI NOVITÀ

Le fondamenta di *LEGO Rock Band* sono costituite da *Rock Band 2*, al quale si vanno ad aggiungere l'umorismo della serie, la riproduzione in stile LEGO di molti artisti celebri, nuove situazioni e un numero notevole di extra sbloccabili.



1 **IL TOCCO LEGO.** Con gli "introiti" delle tue esibizioni, puoi acquistare nuovi costumi e altri extra.



2 **MINIGIOCHI.** Fuggi da un T-Rex o distruggi un palazzo, in una serie di mini-eventi per quattro giocatori.



I Queen sono solo uno dei gruppi che hanno subito il "trattamento LEGO" per poter prendere parte al gioco.

GIUDIZIO

» PREGI
L'umorismo tipico della serie LEGO, la compatibilità con i download di *Rock Band*.

» DIFETTI
La scelta dei brani è meno brillante del solito, manca l'online ed è poco impegnativo.

79	**» GRAFICA** Adatto allo stile LEGO, ma ovviamente non sfrutta le potenzialità di PS3.
85	**» SONORO** I brani sono in versione originale, ma la tracklist è a volte discutibile.
75	**» DIVERTIMENTO** Le meccaniche sono arcinote, e le novità "di sostanza" latitano.
83	**» LONGEVITÀ** 45 brani non sono pochi, ma mancano l'online e le sfide.
VOTO 79	Un gioco musicale semplice, con brani popolari, adatto a chi non è particolarmente esperto in questo genere di giochi.

EROI **TUTTI D'UN PEZZO** PER CAPOLAVORI BLOCCHETTOSI

I LEGO CHE VORREI

Visto il successo dei videogiochi targati Lego, abbiamo iniziato a chiederci che aspetto avrebbero gli eroi delle serie più importanti in una eventuale versione "smontabile". I nostri grafici si sono sbizzarriti, ed ecco il risultato...



FIFA E PES

RONALDINHO avrà qualche problemino di linea nella realtà, ma bisogna dire che in versione Lego è un figurino. Peccato che i dentoni siano ancora lì.



CALL OF DUTY

GHOST non è contento della trasformazione in "pupazzetto". Conciato così, come farebbe a dare la caccia ai terroristi?



RESIDENT EVIL

DR. SALVADOR, il tizio con la motosega di *RE 4*, fa un po'meno paura così blocchettoso. Immaginiamo i duelli con l'eroe "Legon" Kennedy...



GOD OF WAR

KRATOS fa la sua solita faccia dura, ma gli si legge negli occhi che sente molto la mancanza dei suoi addominali scolpiti...



METAL GEAR

SOLID SNAKE sembra tornato un giovanotto. Che il "trattamento Lego" gli abbia risolto quel problemino di sciatica?



TOMB RAIDER

LARA CROFT resta un bel "pezzo" di figliola anche in versione Lego, per quanto le sue curve ne risultino inevitabilmente... ridimensionate.





I videogiocatori: una razza affetta da infinite, piccole manie.



CONTRO CAMPO

Modern Warfare 2

il mio inespiabile senso di colpa

Sono le 2,40, e i miei compagni di squadra chiamano l'ultima partita. Abbiamo giocato molto a lungo, questa notte, ed è ora di ritirarsi prima che l'alba ci sorprenda davanti allo schermo. Un giro di saluti, uno scambio di complimenti per le vittorie ottenute, poi la lobby di *Modern Warfare* si svuota, come un vecchio locale, i microfoni si spengono, si torna nei menu. Ma prima di premere quel tasto, ciascuno di noi si riversa nella schermata delle Sfide. Silenziosamente, come un imprescindibile rito. Qui è riassunta la nostra notte di gioco, qui c'è la storia della nostra carriera online. Perfettamente catalogati e archiviati, rileggiamo così decine, centinaia, migliaia di cifre, di sigle, di obiettivi, suddivisi per arma, per accessorio, per azione.

E ognuno pronto a sbloccare nuove armi, nuovi accessori, nuove azioni, in un mare magnum di statistiche di guerra che rappresentano la nostra condotta in battaglia. Sorrido, per un istante. Poi lo switch va su Off. E la nostra notte finisce così.

Sì, siamo piccoli e insignificanti esseri umani, noi videogiocatori. Trascorriamo il nostro tempo affannandoci alla ricerca di brevi istanti di felicità, e a volte riusciamo a trovarla nelle piccole cose. I nostri amori, le nostre passioni, qualche ricordo, qualche ambizione. Molti di noi, persino nei videogiochi. E la notte, quando i nostri compagni chiamano l'ultima partita, dovremmo sentirci in colpa per aver trascorso tutto quell'inutile tempo sul campo virtuale. Ma così non accade. Quantomeno non con *Modern Warfare*. Rientriamo nelle nostre camere, torniamo ai nostri letti, e il sorriso non ci abbandona. Forse perché sappiamo che il nostro vizio, oltre ad averci dato qualche brandello di felicità, questa volta ci ha fornito anche un alibi.

Molte notti, è vero, siamo tornati dal virtuale accompagnati dal nostro eterno rimorso. Avevamo videogiocato con passione, quasi con ardore, ma forse troppo a lungo, troppo intensamente, quando quel tempo poteva essere usato per scopi migliori. La nostra famiglia era altrove, il nostro lavoro attendeva, la vita reale non era quella. Noi, soli davanti allo schermo. Da qui sono sempre nati i nostri inespiabili sensi di colpa. Quella sensazione di perdere il nostro tempo in un'attività priva di senso e priva di fine. Ma non in *Modern Warfare*. Troppo intensa, nel gioco Activision, la sensazione di aver combattuto per dare realmente lustro alla nostra carriera di soldati. Troppo perfetta, l'illusione di aver concretamente creato qualcosa, potenziando il nostro palmares di uccisioni, di sfide, di obiettivi.

Nella notte, prima di spegnere la console, noi piccoli videogiocatori ci inoltriamo per questo in quel mare di statistiche, e rileggiamo quanto bene abbiamo fatto e quanto bene potremo fare domani. Valutiamo i successi, consideriamo le strategie. Ma qualsiasi sia il bilancio, sappiamo che tutto il nostro tempo, tutti i nostri successi, sono scritti in quelle pagine, salvati in quella memoria, e resisteranno al futuro. Testimonieranno che abbiamo trascorso intere notti davanti allo schermo, è vero, ma che in realtà non eravamo soli, e che abbiamo costruito qualcosa, e che alla fine saremo migliori di ieri. I nostri amici erano una voce in cuffia, la nostra abilità vivrà solo nel virtuale, i nostri premi saranno altrettanto immateriali. Ma non importa. Per questo, stanotte tornerò a giocare. Da solo, come il piccolo uomo che sono, insieme ad altri piccoli uomini, per sentirci tutti insieme grandi. E che vinca o perda, poco conta. La mia storia sarà ugualmente scritta, e questo sarà sufficiente a far tacere il senso di colpa. O persino a concedermi un breve istante di felicità.

Ivan Fulco



LITTLEBIGPLANET. Gli adorabili Sackboy invadono anche PSP!



DRAGON AGE: ORIGINS. Un GdR grandioso da ogni punto di vista.



JAK AND DAXTER: SFIDA SENZA CONFINI. Torna la storica coppia.

RECENSIONI

Le migliori uscite testate a fondo per te

PlayStation 3

PSP

PS2

PROVIAMO A FARE UN BILANCIO...

Mancano ormai poche ore al 2010, ma prima di tornare a chiederci quali meraviglie ci regalerà l'anno nuovo, voltiamoci un attimo a salutare un 2009 che ha saputo stupirci più e più volte. Basta rifletterci un secondo per rendersi conto che si è trattato di un'annata eccezionale, che si è aperta all'insegna di capolavori come *Killzone 2*, è proseguito con piacevoli "chicche" come *inFamous*, *Prototype* e belle sorprese come *Arkham Asylum*, culminando in titoloni del calibro di *Uncharted 2* e *Modern Warfare 2*. E questi sono solo i primi nomi che ci vengono in mente, così di getto. E tu? Quali sono stati i tuoi titoli del 2009? Pensaci su, perché a breve apriremo le votazioni (anche sul forum, quindi resta sintonizzati!) per stilare la classifica dei migliori titoli dell'anno appena trascorso secondo i lettori di PlayGeneration.



Libera la Francia dai nazisti e guida la rivoluzione con *The Saboteur*.

I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49 **Insoddisfacente.** Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...

50-59 **Appena sufficiente.** Solo per fan sfegatati.

60-69 **Discreto.** Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.

70-79 **Interessante.** Da provare, e non solo per i fan del genere.

80-89 **Molto interessante.** Uno dei migliori giochi del suo genere.

90-94 **Sensazionale.** Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.

95-100 **Capolavoro.** Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.



Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli:

























Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
PANDEMIC
Produttore
ELECTRONIC ARTS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
4032 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
CHECKPOINT
Sito Web
WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM/THESABOTEUR



La Parigi occupata dai nazisti è lo scenario di una avventura ad altissimo tasso di piombo e dinamite.

LA GUERRA COME NON L'AVEVI **MAI VISTA**

The Saboteur

Parigi è stata occupata dalle truppe naziste, che hanno precipitato la popolazione nel terrore. Riuscirai a riportare i colori della libertà nelle sue strade?

Una delle prime cose che si imparano quando si ha a che fare con i videogiochi è che non sempre uno più uno fa due, come sarebbe lecito attendersi. Come per i film o la musica, un gioco è ben più che la somma dei singoli elementi che lo compongono, e titoli come *The Saboteur* ne sono la prova. Graficamente grezzo, derivativo nelle meccaniche e costellato da una lunga serie di piccoli problemi tecnici e di controlli, il gioco Pandemic avrebbe tutte le carte in regola per essere un perfetto sottobicchiere, e invece, grazie al buon mix di elementi di gioco, a uno stile grafico intrigante e a una narrazione quasi sempre sopra le righe, si rivela un titolo tutto sommato molto gradevole. Non un fuoriclasse, certo, ma un onesto mediano. Non si vive di soli capolavori, d'altra parte...

Nei panni di Sean Devlin, uno sboccato pilota di auto da corsa dalla rissa facile e con la passione per donne, alcol, fumo e risse, vivrai un'avventura ambientata in una Seconda Guerra Mondiale molto sui generis, fortunatamente più vicina ai "Bastardi senza Gloria" di Tarantino che all'epica un po' stantia dei vari *Call of Duty*. Essendo irlandese, per le leggi non scritte dei videogiochi Sean è un esperto di esplosivi, mena

TRE DRITTE PER PORTARE A CASA LA PELLE



1 **COLLABORARE.** La resistenza francese, i servizi segreti... Conoscerai un mucchio di gente interessante, e ognuno di loro avrà missioni da assegnarti...



2 **SPARARE.** Sparatorie con ogni genere di armi ed esplosivi, possibilità di arrampicarsi, ripararsi e sparare alla cieca, scontri corpo a corpo... Ce n'è per tutti.



3 **INFILTRARSI.** In molti casi, la scelta migliore è agire in silenzio, aiutandosi magari con la divisa sottratta a un nazista che... non ne aveva più bisogno.

Sean Devlin, un ex pilota irlandese sboccato e donnaiolo, si unirà alla resistenza francese per liberare Parigi.



Come in altri titoli del genere "sandbox", le missioni mescolano liberamente sparatorie, guida e stealth. Ci sono anche gare in auto d'epoca!



Molte delle missioni prevedono la distruzione di installazioni strategiche naziste. Ci sono inoltre più di 600 obiettivi secondari.



Le zone controllate dai nazisti sono caratterizzate da un tetro bianco e nero. In quelle liberate, invece, trionfa il colore. Un dettaglio che dona al gioco grande personalità.



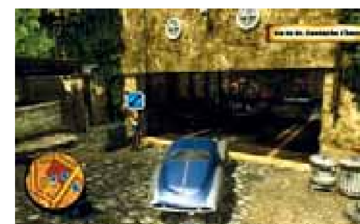


NESSUNO COMBATTE **DA SOLO**

Per fronteggiare i nazisti potrai contare sull'aiuto della Resistenza. Certo, non sempre questo aiuto sarà offerto gratuitamente...



MERCATO NERO. Qui troverai armi, esplosivi e potenziamenti. Potrai procurarti i soldi derubando ufficiali e sabotando strutture militari.



GARAGE. Portando qui un veicolo ti sarà possibile selezionarlo e fartelo consegnare ovunque da un corriere della resistenza.



ACCORRUOMO! Se lo desideri, un gruppo di combattenti della libertà potrà raggiungerti per aiutarti.

The Saboteur ti calerà nei panni di un membro della resistenza in cerca di vendetta personale, in una avventura che offre più di 600 obiettivi secondari.

come un fabbro e spara come un commando, il che lo mette nella perfetta posizione per insegnare un po' di libertè, egalitè e fraternitè alle truppe naziste, e soprattutto a colui che sarà la tua nemesi nel corso del gioco: il perfido Dierker, classico nazista da operetta, immancabilmente sadico e megalomane.

La meccanica di gioco non sorprenderà nessuno che abbia giocato l'ultimo titolo Pandemic, *Mercenaries 2*, da cui *The Saboteur* prende di peso più di un elemento. Parlando con alcuni personaggi in giro per la mappa (che tra l'altro è molto estesa e ben diversificata) potrai sbloccare missioni principali e secondarie che includono omicidi più o meno stealth in varie situazioni (spesso molto intriganti), infiltrazione e sabotaggio, liberazione di prigionieri, recupero di oggetti e così via. Per raggiungere i tuoi obiettivi potrai spostarti rubando o comprando veicoli civili e (più in là nel gioco) militari, mentre contrabbandare merci rubate a ufficiali nazisti ti servirà a procurarti nuove armi e potenziamenti. Uno sviluppo, come si diceva, ampiamente prevedibile, nobilitato però dalla riuscita integrazione di alcune meccaniche legate allo stealth e al movimento, e da una trovata grafica davvero intrigante.

Stendere un nemico, rubare la sua divisa, sabotare una base e uscire tra le fiamme senza essere notato non solo regala una malsana soddisfazione, ma è spesso la condotta migliore da seguire. Molto utile al fine di passare inosservato è anche la possibilità di arrampicarsi su edifici e monu-



Sean sa nuotare, ma ti capiterà di utilizzare questa abilità molto di rado nel corso del gioco.



La varietà di armi (tutte realistiche) è considerevole. Potrai portarne due a piacere per volta, oltre a granate e dinamite.



Il gioco non si fa mancare neanche uno dei luoghi comuni del genere, dalla missione a bordo di un dirigibile all'evasione dal campo di prigionia.

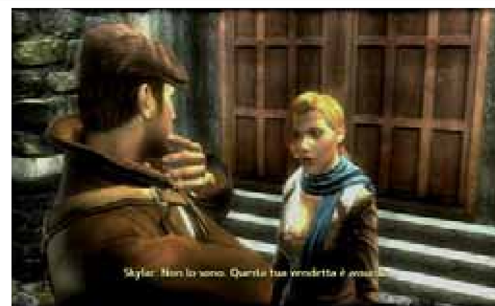




■ Nel corso di una missione per i servizi inglesi, i toni della storia si avvicinano a *Wolfenstein* o "Indiana Jones", ma è un caso isolato.



■ Il gioco è ricco di contenuti osè e turpiloquio, ed è possibile scaricare una patch che rimuove anche le poche censure presenti.



■ Il doppiaggio italiano è senza infamia e senza lode, ma gli accenti caricaturali di francesi e tedeschi sono piuttosto divertenti.



■ Il feeling delle armi è uno degli aspetti meno convincenti del gioco. Una sfortunata eredità di *Mercenaries 2*, e non è la sola...



■ Nel gioco non sono presenti barche o velivoli di alcun genere, e i mezzi militari sono piuttosto rari almeno fino alla parte finale.





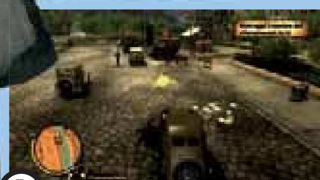


Tecnicamente The Saboteur non è lo stato dell'arte, ma il suo impianto grafico non manca di personalità.

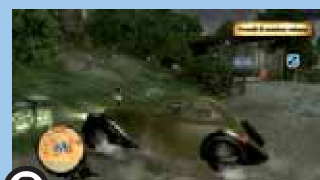
» menti, sebbene le meccaniche di free climbing siano poco più di una copia piuttosto impacciata di quanto visto nei vari *Assassin's Creed* e *Infamous*. Ad ogni modo, la possibilità di muoversi e nascondersi sui tetti dona un minimo di spessore in più alla esplorazione della città. Peccato però che i nemici sembrino tutti soffrire di vertigini...

L'ultima, ma più nota caratteristica del gioco è legata al modo di differenziare cromaticamente le zone libere da quelle occupate. Se le parti della mappa sotto il gioco nazista sono caratterizzate da un bianco e nero alla "Sin City" con pochi dettagli colorati, una volta cacciati gli indesiderati inquilini, le strade e le campagne si riempiranno di luce e colori pastello. Un espedien-

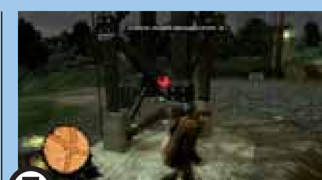
» I TRUCCHI DEL MESTIERE DI UN **ASSO DEL SABOTAGGIO**



1 AUTOBOMBA. Entra in un veicolo (i camion di carburante sono il top), premi ● per piazzare una bomba, punta una casamatta nazista e lanciati fuori.



2 CITTÀ O CAMPAGNA? Se i nazisti ti inseguono in campagna, dirigiti verso prati e boschi. Se sei in città, invece, punta ai vicoli.



3 ASPETTA. Ricorda che puoi piazzare la dinamite anche senza farla detonare, per generare esplosioni a catena in grado di seminare il caos.



■ Gli scenari sono l'aspetto più curato del gioco: la Parigi virtuale, pur ricca di licenze poetiche, è molto evocativa, e vestiti e veicoli sono credibili.



■ Nonostante abbiano una certa importanza nell'economia del gioco, gli aspetti legati al "free climbing" sono mediocri, soprattutto le animazioni.



■ I nazisti ti daranno la caccia con vari livelli di allarme, a seconda della gravità delle tue azioni. Bisogna dire che l'IA è piuttosto tenace nel tallonarti.





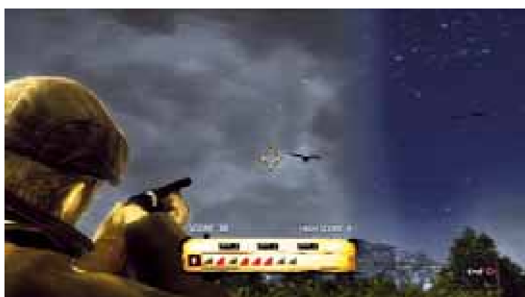
te poco più che estetico, ma comunque di grande impatto, e in grado di coprire, almeno in parte, le numerose magagne tecniche del gioco.

La meccanica di gioco non sorprende, ma il mix di elementi funziona, e il gioco si rivela una piacevole esperienza.

***The Saboteur*, infatti, non è proprio** quel che si definisce "lo stato dell'arte" a livello tecnico, anzi. Animazioni povere, collisioni un po' troppo "allegre" e bug a volontà, insieme a un feeling delle armi non molto felice (ulteriori tratti in comune con *Mercenaries 2*) sono infatti i difetti principali di un titolo altrimenti piacevole. Chi saprà sorvolare su questi problemi si godrà una avventura divertente, con un'ambientazione molto ben fatta ma mai seriosa, e anche piuttosto longeva. Se la storia principale non dura più di una dozzina di ore, portare a termine tutti i compiti secondari è infatti una delle maratone più lunghe mai viste in un videogioco: si parla di svariate centinaia di obiettivi secondari, che vanno dall'arrampicarsi su luoghi simbolo di Parigi a recuperare casse, far esplodere installazioni militari o vincere gare automobilistiche. In sintesi, *The Saboteur* è un gioco che, come la sua grafica, è diviso tra il grigio smorto del suo comparto tecnico e il colore vivido del divertimento che è in grado di offrire. Dagli uno sguardo se ne hai la possibilità.



■ La trama offre momenti divertenti e drammatici, e non mancano colpi di scena con doppiogiochisti o scene madri con il malvagio Dierker, la tua nemesi.



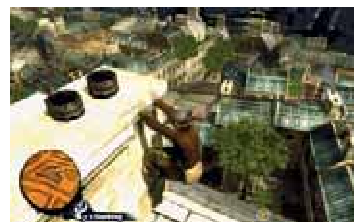
■ Esplorando le campagne scoprirai un mucchio di attività opzionali, come recuperare opere d'arte o partecipare a gare di tiro al piccione.

» UN EROE DAI MOLTI TALENTI

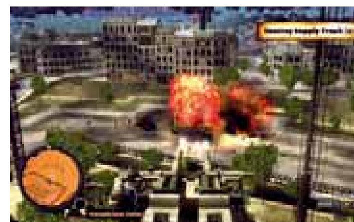
Sean Devlin, il protagonista, è un uomo d'azione e un abile pilota, ed è in grado anche di infiltrarsi e uccidere in silenzio.



ABILITÀ. Soddisfacendo determinati requisiti (eliminare cinque generali e cose simili) potrai sbloccare potenziamenti per le tue abilità.



SCALATA. In omaggio alle imprese di Altair, Sean si diletta a scalare le facciate dei palazzi per sfuggire ai nazisti o infiltrarsi.



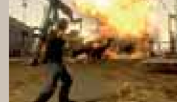
INFILTRATI. Mettere KO silenziosamente un soldato ti permetterà di rubare la sua uniforme e usare alcuni giocattolini molto divertenti...

GIUDIZIO

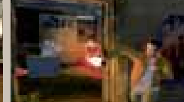
» PREGI
L'ambientazione, il buon mix di elementi, la notevole longevità data dalle 600 e più missioni.

» DIFETTI
Il comparto tecnico grezzo, i problemi con i controlli, il feeling delle armi, i numerosi bug.

Ti piacerà + di... MERCENARIES 2

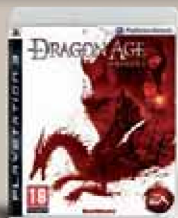


Ti piacerà – di... GTA IV



72	**» GRAFICA** Belli gli scenari. Animazioni e modelli tra il sufficiente e lo scarso.
75	**» SONORO** Eccellente colonna sonora. Doppiaggio (involontariamente?) divertente.
87	**» DIVERTIMENTO** Anche solo girare per la città a far danni è un vero spasso.
93	**» LONGEVITÀ** 12 ore di missione principale, più centinaia di missioni secondarie.
VOTO 83	Fallato, eppure indiscutibilmente divertente. Guardando oltre i suoi difetti troverai un'avventura davvero piacevole.







Genere	GDR
Sviluppatore	BIOWARE
Produttore	EA GAMES
Uscita	DISPONIBILE
Prezzo	€ 69,90
Testi	ITALIANO
Parlato	INGLESE
Risoluzione massima	720P
Installazione	2667 MB
Giocatori	1
Online	NO
Salvataggi	IN QUALSIASI MOMENTO
Sito Web	HTTP://EU.DRAGONAGE.COM



Dragon Age: Origins es è un titolo dall'ambientazione fantasy creato da BioWare, leggendario team specializzato in GdR.

DRAGHI, EROI E **UN'AVVENTURA EPICA**

Dragon Age: Origins

Il regno di Ferelden ha bisogno di un eroe che sia abile sia con le armi che nell'arte della diplomazia. Preparati a vivere un'avventura unica.

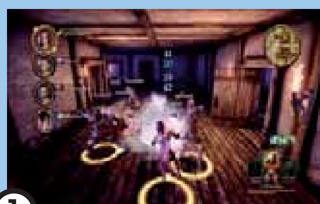
Il regno di Ferelden è in pericolo. La Prole Oscura, un oscuro e potente nemico, si prepara a invaderlo, in attesa del momento giusto per sferrare l'attacco decisivo. Nel frattempo, umani, elfi e nani sono impegnati in sterili lotte interne, ignari della terribile minaccia. Solo i Custodi Grigi, un corpo di elite neutrale, sono coscienti del pericolo reale che si prepara a spazzare via senza pietà le tre razze. Ed è qui che inizia la tua storia.

***Dragon Age: Origins* è un complesso GdR** che porta la prestigiosa firma dei ragazzi di BioWare, autentici maestri del genere (*Baldur's Gate*, *KOTOR*, *Mass Effect*...) i cui capolavori non avevano fino ad ora benedetto le console Sony. La versione PS3 di *DAO* è una conversione dell'originale per PC, realizzata più che dignitosamente da Edge of Reality. Come in ogni GdR che si rispetti, inizierai creando il tuo personaggio e scegliendone aspetto, sesso, razza e professione. A seconda della tua scelta, dovrai poi affrontare uno dei sei diversi prologhi. Dopodichè, inizierà l'avventura propriamente detta, nella quale esplorerai il regno di Ferelden in cerca di aiuto per la causa dei Custodi Grigi. Convincere le diverse fazioni a unirsi sotto un'unica bandiera non sarà facile, e per riuscirci dovrai portare a

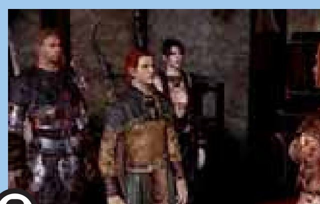


Mago, guerriero e ladro sono le tre classi disponibili in Dragon Age. Ciascuna offre quattro specializzazioni.

ARTEFICE DEL TUO **DESTINO**



1 **ESPLORA E COMBATTI.** Passa da uno scenario all'altro combattendo contro una moltitudine di nemici: golem, licantropi, soldati, demoni...



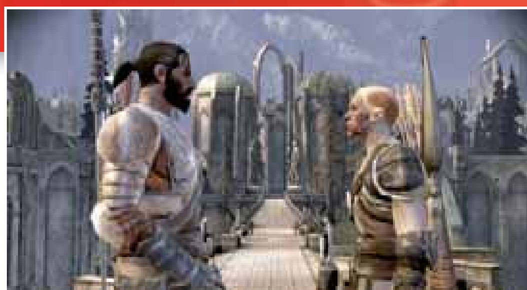
2 **DECISIONI.** Le tue azioni e le scelte che farai nei dialoghi influiscono sulla trama e sul tuo rapporto con i tuoi compagni.



3 **MIGLIORA IL TUO EROE.** Avanzando di livello migliorerai l'equipaggiamento dei tuoi personaggi e svilupperai nuove abilità.



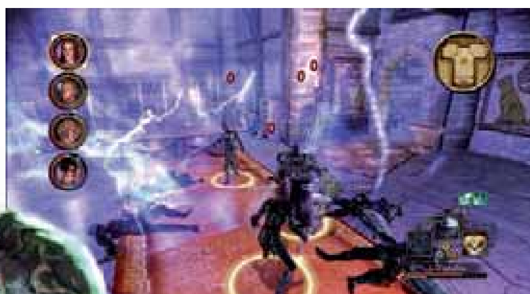
I combattimenti sono in tempo reale ma con un'enfasi sulla strategia. Scegliere le abilità e le tattiche giuste è molto importante.



Una terribile minaccia incombe su un regno già piagato da lotte interne. Ruiscirai a riunire tutte le fazioni sotto un'unica bandiera?



Il gioco dura oltre 80 ore, e in più si presta a essere rigiocato per esplorare soluzioni alternative.





» SCOPRI LA TUA ORIGINE

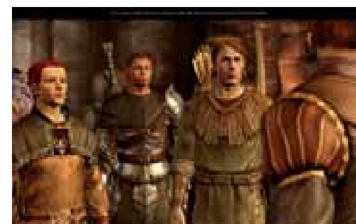
Come in ogni GdR, dovrai creare un personaggio. La novità, però, è che a seconda della razza e della classe giocherai un prologo diverso.



EDITOR. Crea il personaggio che preferisci, scegline il sesso e modifica il suo aspetto con un editor ricco di possibilità.



RAZZA E CLASSE. Puoi scegliere tra tre razze (umano, elfo e nano) e tre classi (guerriero, mago e ladro).



SEI ORIGINI. Il gioco include sei prologhi, e ne giocherai uno diverso a seconda del tipo di personaggio che hai creato.

***Dragon Age: Origins* è un gioco immenso, i cui combattimenti a base di spada e magia faranno impazzire i fan del genere.**

termine una quantità di missioni principali e secondarie, esplorando città, villaggi, boschi e naturalmente dungeon di ogni tipo. Il gioco non offre la possibilità di esplorare un mondo aperto come quello di *Oblivion*, ma godrai comunque di una certa libertà nella scelta dell'ordine in cui affrontare le missioni. Naturalmente, nel corso delle tue avventure dovrai affrontare una moltitudine di nemici: la Prole Oscura, ma anche ragni giganti, licantropi, golem e gli immancabili draghi.

I combattimenti sono piuttosto impegnativi, e li affronterai con un gruppo di quattro personaggi. Potrai alternarti al controllo di ciascuno di essi, mentre gli altri attaccheranno automaticamente seguendo un sistema di tattiche che potrai modificare a piacimento, in modo che ad esempio il personaggio si copra con lo scudo se attaccato a distanza, o che si curi se i suoi punti vita scendono sotto il 50%. I combattimenti sono in tempo reale, ma potrai mettere in pausa in qualsiasi momento per impartire ordini diretti al gruppo, con un'interfaccia ben adattata ai controlli di PS3. Inoltre, procedendo nell'avventura migliorerai l'equipaggiamento e le caratteristiche del personaggio, guadagnando accesso a nuovi poteri. Oltre all'abilità in battaglia, però, in *Dragon Age* è fondamentale anche destreggiarsi con la diplomazia. Durante le conversazioni, infatti, sarai chiamato a prendere decisioni che influiranno sul gioco, aprendoti alcune porte e chiudendotene altre, e sul tuo rapporto con gli altri personaggi, compresi i tuoi compagni »



L'edizione speciale include la scatola di metallo, un DVD di extra, una mappa e diversi contenuti scaricabili.



Il gioco include alcune scene di sesso (poco esplicite, a dire il vero) e combattimenti sanguinosi. È un titolo per adulti.



Combina le abilità del gruppo per risultati devastanti: un guerriero può uccidere con uno o due colpi un nemico congelato da un mago.





■ La trama del gioco è piuttosto aperta, e avrai una certa libertà nello scegliere dove andare e quali missioni affrontare.

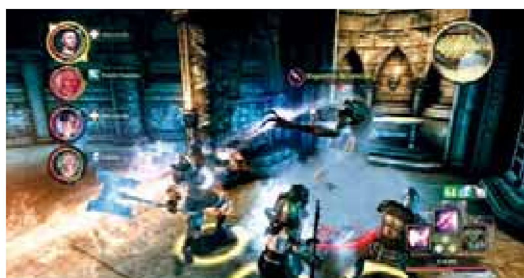


■ Attento alle risposte che scegli: risolvere la situazione con le armi non è sempre l'idea migliore, e un po' di diplomazia non guasta.



■ Graficamente fa il suo dovere, nonostante qualche difetto come nebbia o pop-up. Ma il gioco è così immenso che è un difetto perdonabile.





di avventura. Molte delle tue scelte scateneranno reazioni da parte dei tuoi alleati, che possono arrivare ad abbandonarti se perderai la loro fiducia o a stringere amicizia con te (e, in alcuni casi, a innamorarsi) se sarete in sintonia. Il tutto è perfettamente integrato nella trama principale, e fa di *Dragon Age*, che già di per sé dura circa 80 ore (senza contare i contenuti scaricabili), un titolo dalla rigiocabilità considerevole.

Le tue decisioni influenzano la trama e i tuoi rapporti con i personaggi, che possono finire con l'abbandonarti...

Tecnicamente, il gioco non è malaccio, per quanto non al livello della versione PC. La grafica però non è particolarmente impressionante, i tempi di caricamento sono lunghi e sono presenti difetti come nebbia, pop-up e qualche scatto di troppo. Inoltre, nella conversione sono andate perse alcune caratteristiche della versione PC, come la possibilità di allontanare la telecamera per avere una visuale più ampia dei combattimenti. Al di là di questi problemi, però, *Dragon Age: Origins* è un GdR di grande pregio. E se i combattimenti profondi potrebbero risultare impegnativi per i novellini, gli amanti del genere non possono lasciarselo sfuggire.



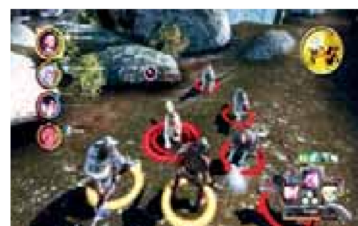
■ I tuoi alleati hanno personalità ben delineate. Se giochi bene le tue carte, potrai vivere una storia d'amore con alcuni di loro...



■ Nel corso dell'avventura visiterai, castelli, città, villaggi, un'accademia di magia, foreste, paludi, caverne e dungeon di ogni tipo.

» COMBATTI COME UN VERO EROE

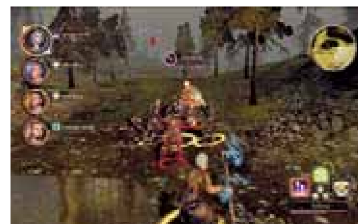
In *Dragon Age* controlli un gruppo di quattro avventurieri. I combattimenti sono in tempo reale, e dovrai sfruttare un minimo di strategia.



IN TEMPO REALE. La "pausa tattica" ti permette di dare ordini a ciascun personaggio durante il combattimento.



L'UNIONE FA LA FORZA. Un gruppo equilibrato ha più possibilità di successo. Puoi alternarti al controllo dei quattro personaggi.



TATTICHE. Puoi modificare il comportamento della IA in modo che il personaggio effettui determinate azioni automaticamente.

GIUDIZIO

» PREGI
La splendida trama, la profondità dei combattimenti e la grande longevità.

» DIFETTI
Scenari non proprio impressionanti, e con qualche difetto tecnico.

Ti piacerà di... SACRED 2



Ti piacerà di... OBLIVION GOTY



84	**» GRAFICA** Non male, ma non fluidissima e con qualche difetto di troppo.
90	**» SONORO** Melodie epiche e doppiaggio (in inglese) più che convincente.
91	**» DIVERTIMENTO** Gli amanti del GdR andranno pazzi per la sua profondità e la splendida trama.
96	**» LONGEVITÀ** Dura 80 ore abbondanti, e invita a rigiocarlo più volte.
VOTO 90	Un GdR dalla trama ricca di possibilità, che i fan del genere e chi ama le belle storie non potranno non apprezzare.

Pagina mancante (pubblicità)





Genere
SURVIVAL HORROR
Sviluppatore
ZOMBIE STUDIOS
Produttore
KONAMI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 64,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.KONAMI.COM/GAMES/SAW



Fuggire da un manicomio e dare la caccia al folle serial killer Jigsaw sarà il tuo obiettivo. Oltre a sopportare le magagne di questo gioco.

QUANDO LA **TORTURA** DIVENTA VIDEOGIOCO

SAW

Dopo cinque film, iniziavi a sperare che l'orrore di "SAW" non sarebbe mai arrivato su console? Ci dispiace deluderti...

Ormai al cinema non si contano più le vittime di Jigsaw, il perfido serial killer che ha l'abitudine di dare alle proprie prede una possibilità di salvarsi, a patto che superino le sue macabre prove. Adesso, il maniaco in questione ha deciso di seminare il panico anche su PS3, ma probabilmente non nel senso desiderato dagli sviluppatori. Nel gioco vestirai i panni del detective Tapp, che dovrà seguire le tracce di Jigsaw, fuggito dal manicomio, risolvendo una serie di enigmi che vanno da semplici lucchetti da scassinare a complessi meccanismi pronti ad esplodere alla prima mossa falsa. Il tutto è ovviamente immerso in un'atmosfera opportunamente opprimente e condito da combattimenti a base di armi improvvisate, sangue e efferatezze di vario genere.

Purtroppo, superata rapidamente l'iniziale attrattiva che può derivare dal film, *SAW* si dimostra carente sotto tutti i punti di vista. Gli enigmi e le situazioni sono estremamente ripetitive, il sistema di combattimento è antiquato, lento e legnoso, e l'intelligenza artificiale dei nemici decisamente scadente. Brutte notizie anche dal punto di vista tecnico, soprattutto per quanto riguarda la grafica, che ricorda il glorioso *Silent Hill 2* su PS2, senza raggiungerne le vette di atmosfera e inquietudine. Dedicato solo ai fan del film con un bel po' di pelo sullo stomaco.



Jigsaw farà spesso la sua comparsa negli schermi dei televisori presenti nel manicomio. Segui gli indizi che ti darà per riuscire a sopravvivere.

PER MENTI CONTORTE

Come i film, *SAW* è un gioco dedicato a un pubblico adulto, e presenta situazioni decisamente sgradevoli. Molte di queste sono legate agli enigmi da superare per avanzare nella storia.



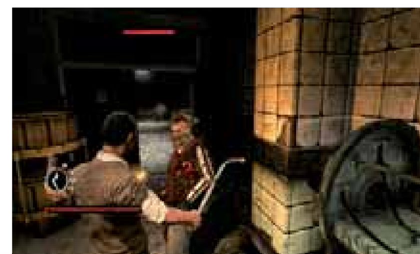
1 **ABILITÀ.** Dovrai superare le tue paure e compiere azioni piacevoli come estrarre un oggetto dalla cassa toracica di un cadavere.



2 **INTELLIGENZA.** In alcuni casi dovrai cercare indizi nascosti, oppure ponderare le tue mosse prima di agire.



L'ambientazione è sufficientemente inquietante, ma tecnicamente non ci siamo proprio. Sembra un *Silent Hill 2* più brutto.



Puoi raccogliere diversi oggetti, da utilizzare per scassinare le serrature o creare delle trappole.

GIUDIZIO

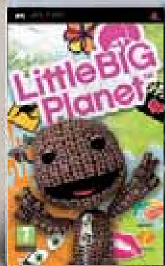
» PREGI
Enigmi e ambientazione vagamente interessanti. Se ami i film ritroverai alcuni dei personaggi.

» DIFETTI
Combattimenti lenti e noiosi, IA deficitaria, grafica superata, gioco poco divertente.

63	**» GRAFICA** Personaggi e ambienti poveri di dettagli, complessivamente poco pulita.
82	**» SONORO** Voci originali e colonna sonora direttamente dai film.
60	**» DIVERTIMENTO** Sembra divertente per i primi cinque minuti. Poi diventa ripetitivo.
75	**» LONGEVITÀ** Dura meno di 10 ore, con finali diversi. Ma non ne vale la pena.
VOTO 61	I fan dei film potrebbero anche sorvolare sui numerosi difetti, ma dovranno ammettere anche loro che il gioco non è granché.

Pagina mancante (pubblicità)





7

Genere
PIATTAFORME

Sviluppatore
CAMBRIDGE STUDIO

Produttore
SONY

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Installazione
540 MB

Giocatori Wi-Fi
1

Online
SOLO CONDIVISIONE

Salvataggi
AUTOMATICI

Sito Web
IT.PLAYSTATION.COM





LittleBigPlanet si fa piccolo per adattarsi allo schermo di PSP. La qualità, però, non ne risente, e il divertimento è garantito.

SALTA, SALTA, **PUPAZZETTO!**

LittleBigPlanet

Uno dei titoli più originali e divertenti del catalogo Sony arriva anche su PSP, senza perdere un briciolo del suo carisma.

I sackboy, gli adorabili pupazzetti di pezza di *LittleBigPlanet*, non sono tipi da starsene fermi con le mani in mano, e un anno dopo lo strepitoso successo riscosso su PS3 hanno pensato bene di partire alla conquista di PSP. La formula è rimasta invariata, e anche sul piccolo schermo di PSP non ha perso un briciolo del suo geniale smalto: ancora una volta, quindi, gli splendidi livelli platform basati sulla fisica si accompagnano alla possibilità di creare e condividere i livelli di gioco.

Il tuo sackboy, che potrai personalizzare sbloccando costumi e accessori, dovrà attraversare sei mondi completamente inediti, ispirati a sei diverse aree geografiche, saltando ostacoli, evitando pericoli e risolvendo ingegnosi enigmi. Le differenze principali rispetto alla versione "da salotto" consistono nella presenza di due soli livelli di profondità invece di tre, e nella mancanza di un limite di respawn per ogni

Come nella versione PS3, puoi personalizzare il tuo Sackboy con i costumi e gli accessori sbloccati nel corso dell'avventura.

GIOCA, CREA, CONDIVIDI. ANCHE SU PSP



1 **LIVELLI.** Dalla Cina al Medio Oriente, visiterai luoghi esotici dagli splendidi scenari, ricchi di cose da fare, da vedere... e da evitare.



2 **EDITOR.** Una suadente voce, la stessa del tutorial, ti guiderà alla scoperta degli strumenti per creare i tuoi livelli.



3 **ALTRI MONDI.** IUna volta connesso alla Rete, accedi al PlayStation Network e scarica i livelli creati dagli altri giocatori.



Affronterai sei scenari diversi, ciascuno ispirato a un'area del mondo, dall'Egitto all'Estremo Oriente, fino all'Australia.

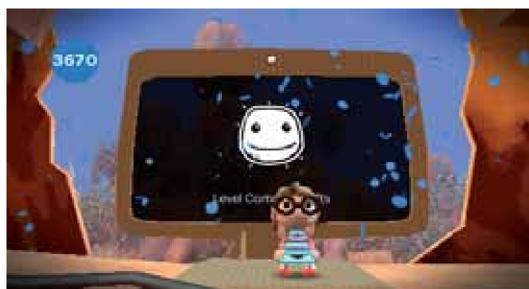


La fisica è efficace come nella versione "grande". Occhio alle cose che cadono, rotolano e si muovono!



Coloratissimo e curato nei dettagli, *LittleBigPlanet* è un vero gioiello dal punto di vista estetico.





checkpoint, compensata però da un livello di difficoltà piuttosto impegnativo. I controlli, per fortuna, non sembrano aver sofferto il passaggio più di tanto, e risultano abbastanza comodi e reattivi.

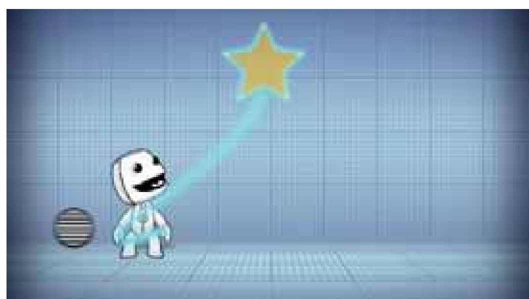
Fatte le debite proporzioni, la versione portatile di *LittleBigPlanet* si dimostra eccezionale anche dal punto di vista tecnico.

Fatte le debite proporzioni, la versione portatile di *LittleBigPlanet* si dimostra eccezionale anche dal punto di vista tecnico. La fisica funziona a meraviglia, gli scenari sono minuziosamente curati e ricchi di dettagli in movimento, e il colpo d'occhio generale è esattamente lo stesso della versione PS3. Non meno pregevole la colonna sonora, che a tratti riesce persino a risultare più fischiettabile di quella della versione "maggiore", anche se i brani sono in loop e mancano del sistema "modulare" usato in quest'ultima. Se hai già un minimo di dimestichezza con l'editor di *LBP*, non avrai problemi a creare da subito i tuoi livelli; altrimenti, ti basterà seguire il tutorial, anche questa volta chiaro ed esauriente, per iniziare la tua carriera di architetto del videogioco.

Imparare a dare vita alle proprie fantasie di game design prolungherà notevolmente la vita del titolo. Solo qualche calo di fluidità, in particolare durante il respawn, e soprattutto la mancanza del multiplayer, inspiegabile e assolutamente imperdonabile vista la tipologia di gioco, ti faranno rimpiangere la versione PS3 di un titolo che, comunque, anche su PSP riesce a sorprendere e stupire a ogni passo.



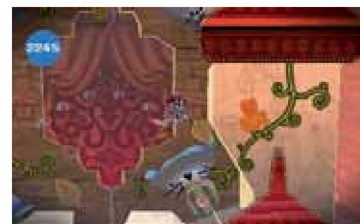
I livelli sono divertenti e impegnativi, ma la mancanza del multiplayer si fa sentire non poco, visto il tipo di gioco.



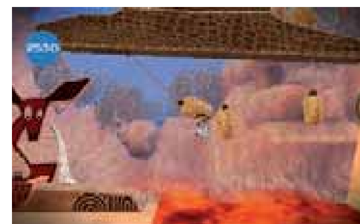
Crea i tuoi livelli e condividili online. Oppure collegati al PSN e scarica le creazioni degli altri giocatori per una longevità infinita.

» VITA DA SACKBOY

Saranno anche morbidi e carini, ma i Sackboy hanno fegato da vendere. Le loro avventure sono costellate di piattaforme infuocate, spuntoni, trappole elettriche, malefiche macchine ammazza-pupazzi...



SALTA. Sembra facile, eh? Prova tu a prendere il tempo giusto per superare indenne una serie di piattaforme che si ribaltano...



AFFERRA. Per avere un appiglio sicuro, ma anche per dondolarti o mettere in moto improbabili congegni...



TRAPPOLE. Fuoco, elettricità, spuntoni o "semplici" trabocchetti meccanici. Vuoi morire? Hai l'imbarazzo della scelta.

GIUDIZIO

» PREGI

Irresistibilmente divertente, tecnicamente ottimo e impegnativo al punto giusto.

» DIFETTI

Qualche singhiozzo nella fluidità, ma soprattutto la mancanza del multiplayer.

Ti piacerà + di... DAXTER

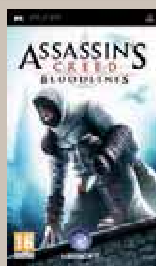


Ti piacerà + di... LOCOROCO



92	**» GRAFICA** Coloratissima e ben fatta, nonostante qualche calo di fluidità.
89	**» SONORO** Musiche deliziose ma ripetitive, e gli ottimi effetti di sempre.
94	**» DIVERTIMENTO** Buon livello di sfida, livelli ingegnosi e carisma irresistibile.
88	**» LONGEVITÀ** Sei mondi da esplorare (e rigiocare) e livelli da scaricare dal PSN.
VOTO 93	Un ottimo adattamento, che conserva intatte le meccaniche e il carisma della versione PS3. Peccato per la mancanza del multi...



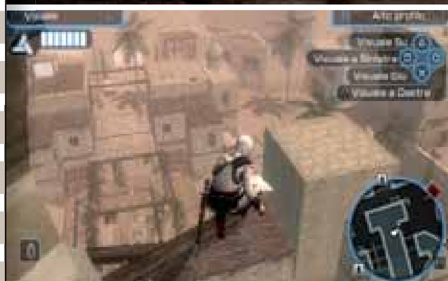


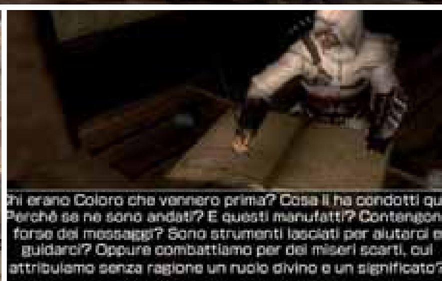
16

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
GRIPTONIGHT GAMES
Produttore
UBISOFT
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 29,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Installazione
581 MB
Giocatori Wi-Fi
1
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
HTTP://ASSASSINSCREED.IT.UBI.COM/



Bloodlines è il primo capitolo per PSP di *Assassin's Creed*, ma nel corso del gioco Desmond e la complessa trama tra presente e futuro alla base della serie non sono mai sfiorate.







Uno degli aspetti più deludenti del gioco è il modo in cui le meccaniche stealth sono state messe in secondo piano.

ASSASSINO? NON CREDO PROPRIO...

Assassin's Creed Bloodlines

Il "Salto della Fede" su PSP manca il covone, e Altair si spiaccica tristemente sul marciapiede.

Una delle più grosse sorprese degli ultimi mesi è stata certamente l'annuncio, da parte di Ubisoft, di una versione portatile di *Assassin's Creed*. Portare su PSP il mix di azione e libertà di movimento dell'originale era un'impresa difficile ma piena di entusiasmanti possibilità, e spiace rendere conto di come l'impresa sia finita nel peggiore dei modi. **Scelte scriteriate come l'abbandono** delle meccaniche stealth dell'originale, la riduzione a villaggi semideserti delle città e un design degli scenari che mortifica le capacità atletiche di Altair hanno trasformato le avventure dell'assassino mediorientale in un gioco dozzinale e noioso, decoroso dal punto di vista tecnico, ma piagato da una gestione della telecamera inadatta alla mobilità del personaggio. L'unica cosa rimasta intatta sono i duelli, ovvero la parte peggiore del primo capitolo, con le loro letali contromosse. Se a questo aggiungi una IA dei nemici inesistente (nascondersi non è mai necessario), una facilità disarmante e la breve durata dell'esperienza (meno di cinque ore), il quadro è di quelli desolanti.



Strade deserte e città "spezzettate" lasciano basiti su una console che nel 2005 faceva girare *GTA Liberty City Stories*.

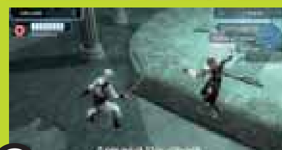
Questo capitolo portatile di *Assassin's Creed* ha come protagonista Altair, e mostra alcuni retroscena legati al secondo capitolo.

UNA EREDITÀ **PREZIOSA**

Uno dei pochi motivi per giocare *Bloodlines* fino in fondo sono i bonus per *AC II* che derivano dal collegamento via USB tra PSP e PS3.



1 SOLDI. Le monete sparse in giro per gli scenari verranno convertite in fiorini sonanti per Ezio.



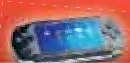
2 ARMI. Sconfiggendo i boss, aggiungerai delle armi davvero efficaci alle rastrelliere di Monteriggioni.

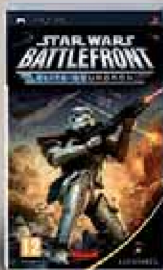
GIUDIZIO

» **PREGI**
Il fascino del protagonista, combattimenti con i boss divertenti, storia intrigante.

» **DIFETTI**
L'assenza degli elementi cardine dell'originale. Breve, semplice e noioso.

71	» **GRAFICA** Scenari squadrati e monotoni, ma non manca qualche bel panorama.
65	» **SONORO** Tenta di replicare le sonorità dell'originale, ma manca il fascino.
52	» **DIVERTIMENTO** Monotono nel set di missioni, e limitato da telecamera e controlli scadenti.
55	» **LONGEVITÀ** Meno di cinque ore. Le poco interessanti sfide secondarie non aiutano.
VOTO 59	**Un manuale su come non adattare una serie su PSP: manca pressoché tutto ciò che rende interessanti i capitoli PS3.**





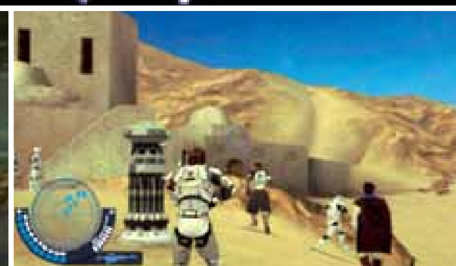
Genere
AZIONE/STRATEGIA
Sviluppatore
REBELLION
Produttore
ACTIVISION
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 39,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Installazione
NO
Giocatori Wi-Fi
1-2
Online
1-16
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/STARWARSBATTLEFRONTELITESQUADRON/



Potrai combattere sia sulla terraferma che nello spazio. Le navi e le truppe della saga cinematografica sono al tuo servizio.







LIBERA **LA GALASSIA**... O CONQUISTALA

Star Wars Battlefront Lo Squadrone Speciale

La serie *Battlefront* torna su PSP per ripercorrere le battaglie cruciali della saga.

Lo Squadrone Speciale include tre modalità principali: Azione Immediata, in cui sconfiggere il nemico distruggendo tutte le sue truppe o conquistandone le basi. Campagna, nella quale affronterai missioni accompagnato da alcuni personaggi della saga; Conquista Galattica, che aggiunge all'azione alcuni elementi di strategia.

Come sempre, però, l'aspetto più interessante di *Battlefront* è il multiplayer, che permette a 16 giocatori di sfidarsi in concitati match online. Peccato però che l'aspetto tecnico del gioco sia poco curato e che i controlli siano addirittura meno efficaci rispetto ai precedenti capitoli. Il risultato, comunque, è un buon gioco d'azione, con una storia interessante e un ottimo multiplayer. Se ti piace la serie, provalo.



In alcune missioni sarai accompagnato da alcuni personaggi leggendari dell'universo di "Guerre Stellari".

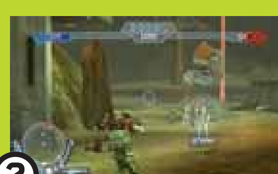
I personaggi più famosi della serie galattica sono a tua disposizione nel nuovo *Battlefront.*

TRA AZIONE E STRATEGIA

In Conquista Galattica dovrai usare un pizzico di strategia per conquistare i pianeti del nemico. Una particolarità di questa modalità è la possibilità di giocare in due sulla stessa PSP.



1 MAPPA. Scegli una fazione (ce ne sono quattro) e muoviti sulla mappa assegnando truppe a ciascuno dei pianeti che controlli.



2 DIFENDI O CONQUISTA. Quando attacchi o difendi un pianeta passi alla modalità Combattimento, in cui affronterai la battaglia.

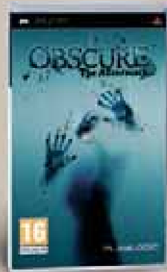
GIUDIZIO

» PREGI
La storia della modalità Campagna, le opzioni di personalizzazione e il multiplayer.

» DIFETTI
Non offre molto di nuovo rispetto ai precedenti. A volte risulta disorientante.

Voto	Voce
73	**» GRAFICA** Personaggi migliorabili, animazioni robotiche. Niente di che.
90	**» SONORO** Colonna sonora ed effetti sono quelli classici della saga.
79	**» DIVERTIMENTO** Può risultare ripetitivo, ma piacerà ai fan di "Star Wars".
80	**» LONGEVITÀ** Le tre modalità principali durano a lungo, e poi c'è il multi.
VOTO 75	Azione intensa, ritmo frenetico e un appassionante multiplayer che ne compensa i difetti. I fan ne andranno pazzi.







Genere
SURVIVAL HORROR
Sviluppatore
HYDRAVISION
Produttore
KOCH MEDIA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 29,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori Wi-Fi
1-2
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.OBSCURETHEAFTERMATHPSP.COM



Obscure: The Aftermath è un survival horror classico che combina enigmi e azione e include una modalità cooperativa per due giocatori.







IL TERRORE INFESTA LE **AULE DEL COLLEGE...**

Obscure: The Aftermath

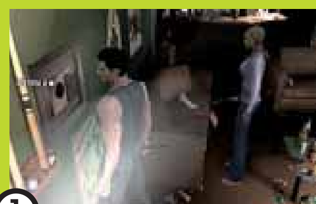
Se pensavi che lezioni ed esami fossero la parte peggiore dell'università, non sei mai stato a Fallcreek. Preparati a scoprire i pericoli della botanica...

I sei personaggi del gioco, ciascuno con le sue abilità, dovranno sopravvivere a un'avventura da incubo.

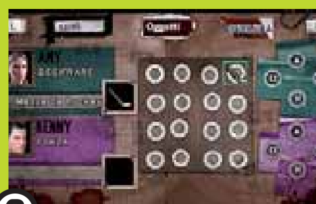
Dopo che *Silent Hill Origins* ha dimostrato come l'horror su PSP possa funzionare a meraviglia, il sequel di *Obscure* (uscito originariamente su PS2 nel 2006) arriva sulla console portatile, offrendo in più la possibilità di affrontare l'avventura in compagnia di un secondo giocatore. Come nel primo *Obscure*, risalente al 2004, la storia si svolge all'interno di un college e ricorda da vicino i film horror per adolescenti, a partire dai protagonisti odiosi fino agli spaventi improvvisi.

***The Aftermath* si apre con una tipica festa** universitaria, che prende una brutta piega a causa di un infuso preparato usando dei fiori neri che sono sbocciati nel campus. Potrai vivere l'incubo con un totale di sei personaggi, che si muoveranno sempre in coppia (durante l'avventura potrai cambiare i personaggi che controlli). Ciascuno di essi possiede un'abilità unica, come un fisico particolarmente atletico o la capacità di hackare i computer, che dovrai imparare a combinare tra loro per risolvere gli enigmi

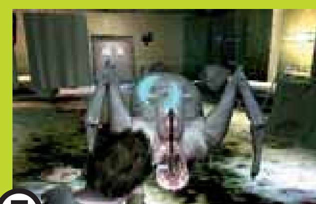
COME **SOPRAVVIVERE** ALL'ORRORE



1 **NON SARAI MAI SOLO.** In qualsiasi momento sarai accompagnato da un secondo personaggio, e potrai alternarti al controllo di entrambi.



2 **RISOLVI ENIGMI.** Fai attenzione agli indizi e sfrutta le abilità dei tuoi personaggi per uscire dalle situazioni più spinose.



3 **CREATURE DA INCUBO.** Occhio ai boss finali: dovrai prenderti un po' di tempo per impararne le sequenze di attacco e usare l'arma più adatta.



■ Mostri, terrore e situazioni al limite ti aspettano in quest'avventura, in cui dovrai pensare e agire rapidamente per sopravvivere.



■ Come in ogni horror che si rispetti, non mancano i dettagli macabri e le scene terrificanti, per cui il gioco non è adatto ai minori di 16 anni.



■ I combattimenti ricordano *RE 4*: punta il mirino sull'obiettivo e fai attenzione alla distanza per non mancare il bersaglio.





del gioco. Oltre ad affrontare mostruose creature con armi da fuoco e non e con un sistema di combattimento simile a quello di *RE 4*, ti aspettano infatti intense fasi di esplorazione e una serie di enigmi che, grazie agli indizi disseminati con intelligenza negli scenari, non risultano mai troppo impegnativi.
Uno degli elementi più interessanti, ovviamente, è la possibilità di giocare in due in qualsiasi momento

Il terrore torna su PSP offrendo una curata ambientazione universitaria caratteristica dei teen movie americani.

dell'avventura, con il secondo giocatore a controllare il personaggio precedentemente in mano alla console.

Proprio qui sta uno dei difetti del gioco: la IA del personaggio che ti accompagna, che spesso ti sbarrerà il passo o si andrà a piazzare nel posto meno adatto possibile, e che raramente ti sarà d'aiuto nei combattimenti più impegnativi. C'è da essere grati che almeno non rimanga ferito dai tuoi colpi... Tecnicamente, il titolo Hydravision funziona a meraviglia nonostante i tre anni passati dall'uscita, con scenari e personaggi ben fatti e ricchi di dettagli, e una colonna sonora sempre adatta alla situazione. L'avventura dura meno di 10 ore, e la rigiocabilità è pressoché inesistente, visto che oltretutto la versione PSP non offre né extra né nulla di nuovo rispetto a quella PS2. Tutto sommato, però, vista la mancanza di titoli del genere su PSP *Obscure: The Aftermath* è un gioco da prendere in considerazione, se il genere ti interessa e se non lo hai giocato su PS2.



■ I fiori neri sono la causa di tutti i tuoi problemi, ma nel gioco fungeranno anche da punti di salvataggio.



■ Gli extra del gioco sono costituiti da musica e filmati. Questo simbolo indica la presenza di un elemento sbloccabile.

» IN DUE CI SI SPAVENTA MEGLIO

Il punto forte di *The Aftermath* è il multiplayer. Coordinarti con il tuo compagno, condividendo le poche munizioni, è fondamentale.



VICINI VICINI. Aiuta il tuo compagno a raggiungere i punti più difficili dello scenario: non puoi andare avanti senza di lui.



COORDINAZIONE. Ogni personaggio ha un'abilità speciale. Coordinati con il tuo compagno per risolvere le varie situazioni.



SCEGLI TU. In alcuni momenti i sei personaggi si riuniranno, e tu potrai scegliere una nuova coppia.

GIUDIZIO

» PREGI

Poter giocare l'avventura insieme a un amico, l'ambientazione e il prezzo interessante.

» DIFETTI

Se lo hai giocato su PS2 non troverai nulla di nuovo. Pessima IA e telecamera ballerina.

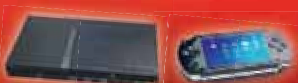
Ti piacerà + di... **MEDIEVIL**

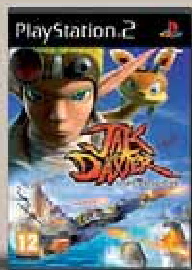


Ti piacerà – di... **SILENT HILL ORIGINS**



85	**» GRAFICA** Personaggi e scenari ben ricreati, qualche texture capricciosa.
86	**» SONORO** Gli effetti e la colonna sonora fanno venire la pelle d'oca.
89	**» DIVERTIMENTO** La trama ti trascinerà fino alla fine, soprattutto in cooperativa.
84	**» LONGEVITÀ** Non è molto lungo o impegnativo, e non invita a rigiocarlo.
VOTO 86	Un survival horror divertente e con una buona trama, ideale per giocare con un amico in cooperativa.





12

Genere
AZIONE/AVVENTURA

Sviluppatore
HIGH IMPACT GAMES

Produttore
SONY

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Giocatori
1

Online
NO

Salvataggi
IN PUNTI PRECISI

Sito Web
IT.PLAYSTATION.COM



Un'avventura che combina combattimenti, piattaforme e guida, con tutti gli ingredienti classici della saga.

AVVENTURE SENZA FINE TRA CIELO E TERRA

Jak and Daxter Sfida Senza Confini

Dopo una lunga pausa, torna il dinamico duo di avventurieri in un titolo che ti porta fino ai confini dell'universo. Addirittura? Sì, addirittura.

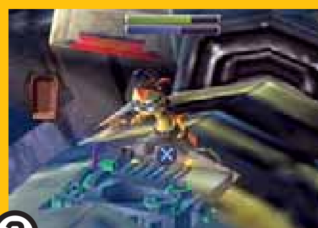
Jak e Daxter sono stati protagonisti di alcune avventure davvero memorabili per PlayStation 2, e ora tornano con un nuovo capitolo che recupera la classica struttura della serie, fatta di piattaforme, combattimenti e guida di velivoli. Questa volta, i nostri eroi partono per un viaggio che li porterà nei luoghi più pericolosi al limite dell'universo.

Il gioco si divide essenzialmente in due parti ben differenziate: le fasi aeree e i livelli ambientati sulla terraferma. Nelle prime controllerai diverse aeronavi equipaggiate con vari tipi di armi, che potrai modificare col tempo e con le quali combatterai contro altre navi o affronterai missioni secondarie come gare di velocità, corse a checkpoint o la distruzione di alcuni obiettivi. Nelle fasi ambientate sulla superficie dei pianeti, invece, Jak deve affrontare nemici di vario tipo e superare alcune fasi platform. Per superare i pericoli che incontrerà Jak può contare sulle sue abilità nel combattimento corpo

NESSUNA **AVVENTURA** È TROPPO GRANDE PER **I DUE EROI**



1 **IN VIAGGIO.** I confini dell'universo sono infestati dai pirati e pieni di cose interessanti: velivoli, giungle, vulcani...



2 **COCKTAIL DI GENERI.** Durante l'avventura dovrai affrontare situazioni diverse, dai QTE ad enigmi e piattaforme.



3 **CHICCHE.** Esplorando gli enormi scenari potrai trovare ricompense nascoste o affrontare missioni secondarie.

In compagnia di Jak e Daxter ritroverai vecchie conoscenze come Keira e alcuni nuovi personaggi.



Durante i combattimenti potrai usare quattro diverse armi oltre agli attacchi corpo a corpo. Potrai anche sbloccare nuovi attacchi per Jak.



Le piattaforme abbondano come sempre e metteranno alla prova la tua abilità. I poteri Eco, però, ti renderanno la vita più facile.



Affronterai una grande varietà di nemici, ciascuno vulnerabile a una diversa arma. A te scoprire quale.

a corpo, su un nuovo gadget, il Gunstaff, in grado di trasformarsi in quattro armi diverse, e sui poteri Eco, che gli permettono ad esempio di planare, rallentare il tempo o creare piattaforme. In più, sono presenti diversi Quick Time Event, fasi in cui controllare direttamente l'adorabile Daxter (i suoi commenti valgono da soli il prezzo del biglietto) e la possibilità di sbloccare nuovi attacchi per Jak. La varietà di cose da fare, quindi, non manca, e la cattiva gestione della telecamera in alcuni dei salti più insidiosi e un sistema di controllo non sempre impeccabile si segnalano come le uniche pecche rilevanti.

Un buon mix di generi per un'avventura divertente quanto varia, che riporta alla ribalta il dinamico duo di Sony.

Graficamente il gioco fa il suo, ma probabilmente non sfrutta come dovrebbe il potenziale della console, e alcune delle texture utilizzate lasciano un po' a desiderare. Niente da obiettare, invece, sul sonoro: ottima colonna sonora ed un doppiaggio davvero molto divertente. Riassumendo, *Sfida Senza Confini* è un'avventura divertente e varia che, pur non arrivando al livello dei migliori esponenti del del genere, riuscirà comunque senz'altro a tenerti incollato al pad fino alla fine.



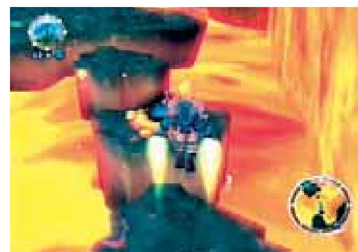
Durante i combattimenti in aeronave, le manovre evasive e le armi giuste saranno fondamentali per uscirne vittorioso.



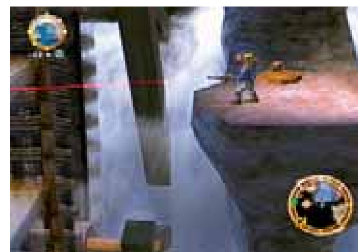
Daxter è presente in molti Quick Time Event, e potrai controllarlo in alcune aree specifiche. Qui è in versione "mutante".

» POTERI PER ANDARE LONTANO

Jak può sfruttare numerosi gadget che gli daranno una grossa mano durante il corso dell'avventura. Vediamone assieme qualcuno.



IN ARIA. Con il salto esplosivo potrai superare i precipizi invalicabili con un salto normale.



TEMPO. Le piattaforme girano troppo in fretta? Prova a rallentare il tempo...



PERSONALIZZA. Modifica la tua nave acquistando armi e protezioni sempre migliori.

GIUDIZIO

» PREGI

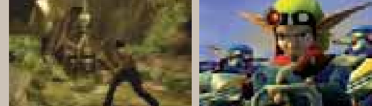
Mix di elementi piuttosto vario, che combina diversi generi. I poteri Eco sono divertenti.

» DIFETTI

La telecamera non è molto collaborativa. Controlli non proprio perfetti.

Ti piacerà + di... INDIANA JONES E IL BASTONE DEI RE

Ti piacerà − di... JAK 3



86	**» GRAFICA** Niente male, nonostante qualche texture poco definita.
90	**» SONORO** Melodie molto piacevoli e doppiaggio tutto da ridere.
88	**» DIVERTIMENTO** Garantito, grazie a una buona varietà e a tanta azione.
88	**» LONGEVITÀ** 12 ore circa, senza contare le missioni secondarie.
VOTO 88	**Un gioco che conserva lo spirito della serie. Vario e carico di azione, ha quel che serve per tenerti incollato alla console.**





3+

Genere
GUIDA

Sviluppatore
SUMO DIGITAL

Produttore
CODEMASTERS

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Giocatori
1

Modalità Ad hoc
1-2

Online
NO

Salvataggi
AUTOMATICI

Sito Web
WWW.FORMULA1-GAME.COM



F1 2009 è un simulatore di Formula 1 che ti permette di rivivere il campionato appena concluso sulla tua PSP, con tutti i circuiti, le scuderie e i piloti ufficiali.

LOTTA PER IL **PODIO**



1 **SU MISURA.** Puoi scegliere controlli arcade o simulativi. E c'è una notevole differenza tra le due opzioni!



2 **LICENZA UFFICIALE.** Il che ti permette di gareggiare con i piloti e le auto reali su tutti i circuiti ufficiali del mondiale.



3 **E ANCORA DI PIÙ.** Affronta direttamente la gara oppure parti da zero e guadagnati la tua posizione.

LA F1 TORNA A CORRERE SU PSP

F-1 2009

Se sei un grande appassionato della F1 e non hai gradito l'esito dell'ultimo campionato iridato per la Ferrari, ora ti basta una PSP per rimediare...

Sono passate ben due stagioni dall'ultima volta che una console Sony ha visto un titolo dedicato alla Formula 1, visto che l'ultimo *Formula One* risale alla stagione 2006. La licenza del campionato del mondo, lasciata libera da SCEE, è stata finalmente raccolta da Codemasters, software house che ha creato alcuni dei migliori titoli di guida di sempre (come la serie rallystica dedicata a *Colin McRae* o *Race Driver GRID*) e che ora presenta il risultato del suo primo incontro con le monoposto, disponibile per questa stagione solo su PSP (PS3 dovrà aspettare infatti la prossima edizione, targata 2010).

Potrai scegliere tra i 20 piloti e le relative scuderie per gareggiare in appassionanti competizioni nei 17 circuiti ufficiali, tutti riprodotti in maniera fedele, nelle quali dovrai fare i conti, oltre che con i tuoi avversari, con situazioni come pioggia, incidenti e guasti meccanici.

Giocando da solo potrai affrontare diverse modalità, come il Campionato, in cui gareggerai in tutti i circuiti per vincere il Mondiale, affrontando tutte le fasi dalle prove libere alla gara vera e propria. È presente anche una modalità a tempo, nella quale battere un "fantasma", una serie di sfide come superare un certo numero di vetture, e la possibilità di disputare un singolo Gran



Tutti i piloti e le scuderie della stagione 2009 sono presenti nel gioco.


Potrai scegliere tra cinque diverse visuali da cui controllare la tua vettura. Quella che vedi in foto è la più spettacolare.


Anche le collisioni sono realistiche: i danni subiti dalla tua auto ne influenzano la manovrabilità, e possono costringerti a ritirarti.



La tua squadra di meccanici è sempre disponibile per risolvere problemi e danni subiti dalla tua monoposto o cambiare le gomme.





Premio. La vera protagonista del gioco, tuttavia, è la modalità Traiettoria, nella quale dovrai creare un pilota e affrontare prove in diverse scuderie.

Graficamente, il titolo è decisamente più appagante dei precedenti giochi di F1 per PSP. Avrai a disposizione cinque diverse visuali, sia dall'interno del veicolo che dall'esterno, con dettagli come i raggi del sole che ti accecano o i pezzi delle monoposto che si staccano dopo un impatto, influenzando la manovrabilità del veicolo. Solo qualche imperfezione nelle texture dei veicoli stona con la qualità generale del gioco. Per quanto riguarda il sonoro, la musica è limitata ai menu e l'unica nota negativa sono gli effetti, migliorabili sia nelle collisioni che nel rombo dei motori e non all'altezza degli altri elementi del gioco. Inoltre, manca un'opzione per il gioco online, per cui il multiplayer si limita alla modalità Ad hoc per due giocatori. Questo è senza dubbio uno degli aspetti meno convincenti, visto che, ad esempio, *MotorStorm Arctic Edge* offre partite per sei giocatori, e che la mancanza di opzioni per scaricare i tempi di altri giocatori o inserire i propri punteggi in una classifica online si fa sentire. Nonostante questo, *F1 2009* resta comunque il miglior gioco del suo genere, per cui se ami questo adrenalinico sport non ti deluderà.

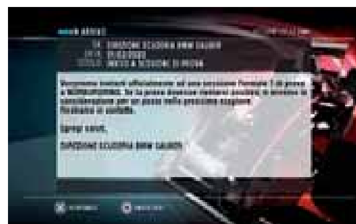
Ora puoi portarti il mondiale di F1 in tasca grazie a questo simulatore, il migliore del suo genere su PSP.

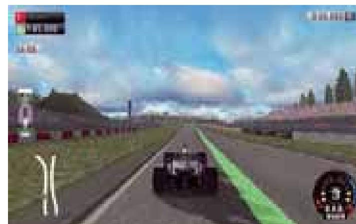

Le condizioni meteorologiche sono variabili, e in caso di pioggia influenzeranno negativamente il tuo modo di guidare.

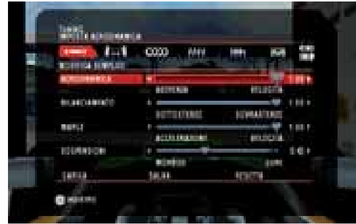

Potrai usare il KERS (una sorta di accumulatore di energia) nei rettilinei per lasciarti alle spalle gli avversari.

» LA CARRIERA DI UN PILOTA

La modalità Carriera ti permette di creare il tuo pilota e portarlo fino alla vetta della classifica del campionato di Formula 1.


INVITI. Accettali e potrai guidare l'auto di una scuderia e, battendo il tempo previsto, firmare un contratto con loro.


PILOTA. Firmato il contratto, guiderai la tua monoposto per una stagione. Con una buona performance riceverai nuove offerte.


CONFIGURA. Oltre a correre, dovrai configurare il tuo bolide, dall'aerodinamica fino allo chassis...

GIUDIZIO

» PREGI
La solidità del motore grafico, la modalità carriera, gli effetti grafici e il doppiaggio.

» DIFETTI
Non ha l'online, alcune texture non convincono e gli effetti sonori sono da migliorare.

Ti piacerà + di... F1 2006



Ti piacerà – di... GRAN TURISMO



90	**» GRAFICA** Modelli eccellenti per circuiti e auto, texture migliorabili.
78	**» SONORO** La colonna sonora è limitata ai menu. Gli effetti non convincono.
88	**» DIVERTIMENTO** Se segui la Formula 1 o ami i giochi di guida, è il gioco per te.
90	**» LONGEVITÀ** Completare il mondiale richiede tempo. La Carriera ancora di più.
VOTO 88	Il miglior simulatore di F1 attualmente sulla piazza per PSP. Un peccato che alcuni dettagli non siano all'altezza.



12

Genere
PICCHIADURO/ AVVENTURA
Sviluppatore
CYBER CONNECT 2
Produttore
NAMCO BANDAI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 29,90
Testi
ITALIANO
Parlato
GIAPPONESE
Giocatori
1-2
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
NARUTO.NAMCOBANDAIGAMES.COM



Ultimate Ninja 5 è un picchiaduro ambientato nell'orientaleggiante mondo di Naruto, che prende in prestito elementi tipici di avventure e GdR.

I **NINJA** A SCUOLA DI AVVENTURA

Naruto Shippuden Ultimate Ninja 5

A soli sei mesi dall'uscita del quarto capitolo, la saga di *Ultimate Ninja* si ripresenta sul mercato europeo. E per l'occasione si è tirata a lucido...

Quello tra PlayStation 2 e Naruto è un matrimonio che sembra non dover finire mai. Dopo il capitolo per PS3, la serie *Ultimate Ninja* era tornata "a casa" già nell'aprile scorso con il quarto, innovativo episodio, che per la prima volta affiancava ai combattimenti classici una modalità Storia ricca di dialoghi e fasi esplorative..

***Ultimate Ninja 5* recupera il buon lavoro** svolto in quell'occasione e, senza grossi stravolgimenti, interviene per mettere a punto alcuni problemi del suo predecessore. Anche in questo caso la trama segue le vicende della serie Shippuden, che ha per protagonista un Naruto ormai cresciuto e pronto a partire alla ricerca dell'amico e rivale Sasuke. La modalità principale si snoda tra villaggi ricchi di negozi e cittadini, foreste o deserti da esplorare e banali scontri con i briganti di turno che vedranno all'opera tutti e tre i componenti del tuo party. Non mancano trappole o pareti rocciose da scalare con salti e doppi salti, anche se l'estrema linearità e i caricamenti alla lunga anno-

DA PICCHIADURO A **GDR** IN TRE MOSSE



1 **LA STORIA.** Segue gli eventi della serie Shippuden fino al ritrovamento di Sasuke con dialoghi frequenti, ma mai noiosi.



2 **VILLAGGI.** Sono le classiche "aree sicure", disseminate di negozi in cui acquistare oggetti e missioni da accettare.



3 **VIAGGIARE.** Fuori dal Villaggio della Foglia c'è un mondo da esplorare. Attento alle trappole e alle bande di nemici.



■ Premendo il tasto L1 attiverai una visuale in prima persona, utile per lanciare gli shuriken con maggior precisione e disattivare le trappole.



■ Il numero dei personaggi sbloccabili per la modalità Battaglia Libera è cresciuto ancora: siamo a quota 62, ma molti sono "doppioni".



■ Durante le fasi esplorative guiderai un party di tre personaggi (più uno di appoggio) e potrai scegliere quale controllare per sfruttare le abilità di ognuno.

ieranno i fan meno devoti. L'aspetto ruolistico è stato invece approfondito, e ora avrai la possibilità di accettare missioni secondarie o potenziare i tuoi ninja, mentre il dettaglio grafico delle ambientazioni risulta accresciuto.

Il punto di forza del gioco, tuttavia, resta il sistema di combattimento uno contro uno. I controlli di base sono piuttosto semplici, ma gli scenari contribuiscono a dare profondità alle meccaniche. Dovrai saltare sulle pareti, cambiare piano di altezza, camminare sull'acqua o raccogliere armi e oggetti per recuperare il tuo chakra, ma soprattutto potrai far intervenire un personaggio di riserva e scatenare poderosi attacchi combinati. Tornano i classici "quick time event", utili per rendere ancora più devastanti le tecniche supreme. I combattimenti risolvono i momenti più significativi della modalità principale e possono essere giocati liberamente in modalità Battaglia libera, ma manca del tutto uno "story mode" classico che permetta di progredire con un singolo personaggio. Se sei un fan di Naruto, in definitiva, troverai in questo titolo (quasi) tutto quello che hai sempre sognato. Certo, a patto che tu non abbia già provveduto con *Ultimate Ninja 4*...

Combattimenti ed esplorazione si alternano come nel quarto episodio, migliorato sotto ogni aspetto.



■ Sferrando colpi, subendo danni o utilizzando oggetti entrerai in modalità "risvegliato". Le tue abilità saranno potenziate.



■ Nel Negozio puoi acquistare miniature, filmati e musiche da aggiungere alla Collezione. Dovrai spendere i ryo guadagnati nel gioco.

» LE ULTIME DAL VILLAGGIO DELLA FOGLIA

Nella struttura, *Ultimate Ninja 5* non si discosta dal suo predecessore, ma migliora sia i combattimenti che la modalità principale.



IN DUE. Chiama un lottatore e sferra attacchi combinati. Consumerai però del chakra.



IN GRUPPO. I tre personaggi del party salgono di livello. Un quarto interverrà nelle emergenze.



IN PIÙ. Sono state incluse diverse nuove aree di gioco, prima fra tutte la base dell'Alba.

GIUDIZIO

» PREGI

Coinvolgenti i combattimenti, buona grafica in cel shading, ben raccontata la storia.

» DIFETTI

Le fasi esplorative soffrono ancora di una certa monotonia. Troppo frequenti i caricamenti.

Ti piacerà + di... NARUTO ULTIMATE NINJA 4

Ti piacerà − di... DBZ INFINITE WORLD

88	**» GRAFICA** Ottime le sequenze filmate e le animazioni, migliorate le ambientazioni.
82	**» SONORO** Le musiche alla lunga stancano, le voci (splendide) sono solo in giapponese.
85	**» DIVERTIMENTO** I combattimenti funzionano a meraviglia, le fasi esplorative un po' meno.
87	**» LONGEVITÀ** L'avventura principale non dura molto, ma il roster è davvero ampio.
VOTO 86	Il comparto grafico ha subito dei ritocchi e la modalità principale è stata approfondita. Cattura lo spirito dell'anime, ma è molto simile a *UN 4*.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



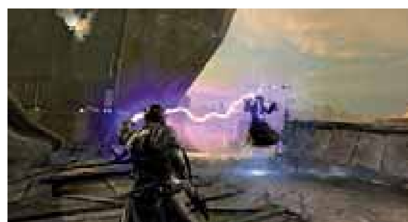
■ PS3 ■ 16+ ■ AZIONE ■ ACTIVISION ■ DISPONIBILE
■ € 39,90 ■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORE ■ 720P ■ WWW.LUCASARTS.COM

Star Wars Il Potere della Forza Ultimate Sith Edition



■ La *Ultimate Sith Edition* include su un solo Blu-ray *Il Potere della Forza* e le tre espansioni del gioco.

La *Ultimate Sith Edition* di *Il Potere della Forza* include il gioco originale, uscito lo scorso anno, che segue le vicende dell'apprendista segreto di *Darth Vader*, insieme alle tre espansioni a pagamento che sono apparse successivamente sul PlayStation Store. Il risultato è un titolo longevo e completo, nel quale sfruttare i poteri del protagonista, incontrare personaggi leggendari come Luke Skywalker e, volendo, diventare perfino il nuovo Darth Vader. Un titolo che, nonostante i suoi difetti, farà impazzire i fan di Star Wars (o, meglio, quei pochi che se lo sono perso). ■





GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
87	92	87	85

VOTO 85 Un action game che piacerà ai fan della saga cinematografica e metterà nelle tue mani il potere della Forza.



■ PSP ■ 7+ ■ AZIONE ■ ATARI ■ DISPONIBILE ■ € 29,90
■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORE ■ WWW.GHOSTBUSTERSGAME.COM

Ghostbusters: The Videogame

Porting della versione PS2, a sua volta convertita dalla versione per Nintendo Wii, *Ghostbusters* su PSP non riesce a essere all'altezza della versione in alta definizione. Le premesse sono le stesse della versione PS3, ma la grafica appare particolarmente scialba sullo schermo di PSP e le meccaniche non sono particolarmente ben adattate. Il tutto lascia l'impressione di un titolo appena mediocre, che difficilmente riesce a interessare più di tanto. ■



■ Vista la buona qualità della versione Wii da cui è tratto il gioco, ci si poteva aspettare di più.

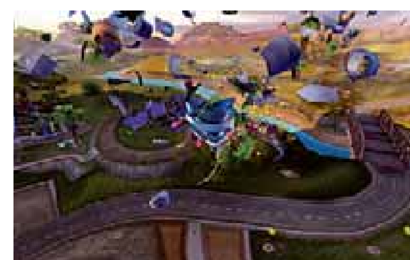
GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
55	63	58	66

VOTO 60 Una conversione poco impressionante, con meccaniche troppo semplici che su PSP non funzionano come dovrebbero.

■ PS3 ■ 7+ ■ SIMULAZIONE ■ KONAMI ■ DISPONIBILE ■ € 29,90
■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORE ■ 720P ■ HTTP://IT.GAMES.KONAMI.EUROPE.COM

Tornado Outbreak

Seguendo la scia di follie come *Katamari Fever*, *Tornado Outbreak* ti porta letteralmente nell'occhio di un ciclone, con l'obiettivo di crescere di dimensioni e distruggere edifici, strutture e oggetti di enormi dimensioni. Un'idea semplice ma divertente, resa più varia da "boss" finali, ostacoli e sfide come raccogliere un certo numero di fiammelle entro un limite di tempo. Graficamente non convince, ma merita comunque una chance. ■



■ Distruggi tutto quello che ti si para davanti in questo "simulatore di tornado", colorato e semplice da giocare.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
72	75	80	73

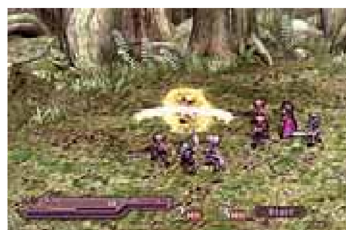
VOTO 72 Distruggi città, parchi di divertimenti e altri scenari in un titolo divertente, anche se tecnicamente non eccelso.

E ANCORA...

■ PS3 ■ 12+ ■ STRATEGIA ■ GHOSTLIGHT ■ DISPONIBILE
■ € 44,90 ■ INGLESE ■ 1 GIOCATORE ■ HTTP://AGAREST.GHOSTLIGHT.UK.COM/

Agarest: Generations of War

Un GdR giapponese che mette l'accento sulla tattica, nel quale combattere controllando diversi tipi di unità (che potrai creare tu stesso con un interessante editor) su un campo diviso da una griglia. Tecnicamente non impressiona, e non è tradotto. ■



VOTO 74 Un titolo che può interessare solo a chi ama il genere dei GdR strategici giapponesi più tradizionali.

■ PS3 ■ 3+ ■ MUSICALE ■ ACTIVISION ■ DISPONIBILE
■ € 64,90 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.ACTIVISION.COM

Band Hero

Se non ti piace il rock e *Guitar Hero* non è nelle tue corde, *Band Hero* offre le stesse caratteristiche ma con una tracklist votata al pop. Non mancano le opzioni di *GH 5*, tra cui Party Play e l'editor di brani, ma le 65 canzoni, per lo più di pop radiofonico, sono a volte censurate. ■



VOTO 71 Come *GH*, ma per i giovanissimi. Se preferisci il pop al rock potrebbe piacerti, ma la formula ormai è stantia.

■ PS3/PS2 ■ 16+ ■ MUSICALE ■ SONY ■ DISPONIBILE
■ € 44,90 ■ ITALIANO ■ 1-2 GIOC. ■ IT.PLAYSTATION.COM

SingStar Vasco

Per la gioia dei fan del rocker nostrano, arriva un *SingStar* interamente dedicato a Vasco Rossi. La tracklist propone 20 brani (24 nella versione PS3 del gioco) scelti tra le hit di Vasco, tra cui "Gli Spari Sopra", "Siamo Soli" o "Il Mondo che Vorrei". Consigliato ai (numerosi) fan di Vasco. ■



VOTO 80 Soltanto una ventina di brani, pochini rispetto agli altri episodi della serie. Ma i fan di Vasco ne andranno pazzi.





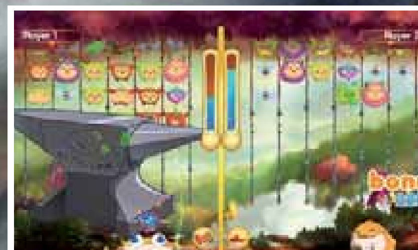


3

Genere	PUZZLE GAME
Sviluppatore	INTERNO
Produttore	CAPYBARA GAMES
Uscita	DISPONIBILE
Prezzo	€ 5,49
Testi	ITALIANO
Parlato	-
Risoluzione massima	1080P
Installazione	429 MB
Giocatori	1-2
Online	1-2
Salvataggi	AUTOMATICI
Sito Web	HTTP://CRITTERCRUNCH.COM



Nel ruolo di un Biggs dovrai disporre gli altri animali in modo che si divorino tra loro fino a esplodere. Rilasceranno così degli appetitosi cristalli!



Il multiplayer, online e locale, ti permetterà di sfidare un amico o di cooperare con lui in una gara di sopravvivenza.



In modalità Sopravvivenza dovrai resistere il più possibile all'avanzare degli altri animaletti.

IL PUCCETTOSO CERCHIO DELLA **VITA**

Critter Crunch

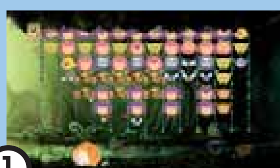
L'isola di Krunchatoa è un ecosistema perfetto. Ci sono api mangiate da orsetti che esplodono in diamanti mangiati dai Biggs. Chiaro, no?

Il biglietto da visita di *Critter Crunch* è uno stile grafico prorompente. Non farti distrarre dai buffi personaggi o dai sognanti sfondi acquerello, però, perché sono le meccaniche il punto di forza del gioco. Dall'alto dello schermo pendono alcuni vitigni, dai quali si calano continuamente diverse specie di animali. Controllando il Biggs, in basso, dovrai afferrare le creature con la tua lingua estensibile e cambiar loro di posto in modo che le più grandi possano divorare le più piccole. Così facendo questi esploderanno e lasceranno cadere alcuni preziosi cristalli, indispensabili per riempire la "barra dell'appetito". Se una creatura raggiunge terra, tuttavia, sarà il tuo Biggs il piatto del giorno.

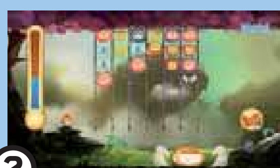
All'inizio sembra tutto semplice, ma procedendo nel corso dell'Avventura dovrai confrontarti con "variazioni sul tema" davvero geniali come bombe, bonus speciali o mostri di pietra incommestibili, che renderanno necessario il ricorso a particolari combo. *Critter Crunch* è in definitiva bello da vedere quanto divertente e profondo da giocare. Consigliato.

» UN **CONTORNO** DA LECCARSI I BAFFI

La modalità Avventura ti permetterà di esplorare l'intera Krunchatoa. Ogni area si compone di tre livelli e introduce una nuova creatura. Esistono poi alcune sezioni opzionali, che stravolgono le meccaniche di gioco:



1 PUZZLE. In un determinato numero di mosse dovrai liberare completamente la schermata. Le creature rimangono immobili sui vitigni.



2 SFIDE. Sono i livelli più appassionanti, simili a quelli dell'Avventura ma con particolari requisiti: non effettuare combo, salva alcune uova...

Il Biggs si nutre dei cristalli chiusi del corpo degli altri animali. Ha anche dei cuccioli da nutrire, gli Smalls.

GIUDIZIO

» **PREGI**
Un design dei personaggi molto curato, meccaniche fresche e appaganti, il prezzo.

» **DIFETTI**
In multiplayer diverte meno che in singolo. I testi in italiano sono pieni di sviste.

87	» **GRAFICA** Tutto è colorato, buffo, scanzonato. Le animazioni non sono fluidissime.
83	» **SONORO** Le musiche fanno il loro dovere senza colpire. Assente il parlato.
93	» **DIVERTIMENTO** Un'ottima idea, coronata da intuizioni geniali. Alcune Sfide sono ostiche.
89	» **LONGEVITÀ** L'Avventura dura diverse ore, e poi ci sono i livelli bonus e il multiplayer.
VOTO 91	Riesce a essere complesso e accessibile insieme, come tutti i più grandi rompicapo. Ti serviranno colpo d'occhio e velocità di pensiero.



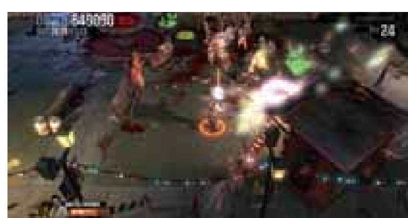
■ PS3 ■ ETÀ: 18+ ■ SPARATUTTO ■ KONAMI ■ DISPONIBILE ■ € 9,99 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.NIHILISTIC.COM

Zombie Apocalypse

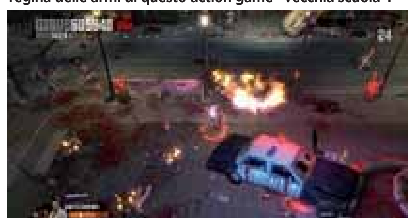


■ Gli zombie sono protagonisti di uno sparatutto arcade in stile *Smash TV*. È il "Download of the Living Dead"...

Ormai è una strategia consolidata: prendi un manipolo di disperati, armali di fucili e motoseghe, assediali con ondate di zombie famelici e il (video)gioco è servizio. *Zombie Apocalypse* segue il dettame punto per punto, riciclando meccaniche da sparatutto vecchia scuola e presentandosi con una classica visuale a volo d'uccello. Dovrai superare 55 livelli distribuiti su sette minuscole arene, mentre su di te si scaglieranno i morti viventi più disparati: alcuni sono in grado di evitare gli attacchi, altri possono rispondere al fuoco, altri ancora ti ricopriranno di vomito verdastro. Il minimo sindacale di profondità strategica viene raggiunto grazie all'introduzione di sparuti ed esagitati sopravvissuti, che talvolta lotteranno al tuo fianco e che più spesso dovrai difendere fino all'arrivo di un elicottero, e grazie a trappole in cui spingere le orde di non morti. ■



■ La sega elettrica, con le sue due modalità d'attacco, è la regina delle armi di questo action game "vecchia scuola".



» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
84	78	82	74

VOTO 79 — L'impatto stilistico è convincente, ma le arene sono troppo elementari. Pensato per il multiplayer o per i maniaci del record.

■ PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ PUZZLE ■ HUDSON ■ DISPONIBILE ■ € 9,90 ■ ITALIANO ■ 1-8 GIOCATORI ■ WWW.HUDSONENT.COM

Bomberman Ultra

È bene metterlo subito in chiaro: se non hai mai provato un *Bomberman*, questo gioco deve essere tuo. L'impostazione è quella classica, con un labirinto visto dall'alto, potenziamenti in quantità industriale e una manciata di bombaroli che piazzano cariche esplosive per far saltare in aria pareti e nemici. Rispetto ai capitoli precedenti, *Ultra* aggiunge le sfide online per otto giocatori, una grafica ridisegnata, 14 livelli e decine di costumi per personalizzare il tuo avatar. Le sei modalità di gioco offrono una buona varietà. ■



■ I celebri dinamitardi, sulla scena sin dai tempi delle console 8 bit, arrivano finalmente su PS3.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
81	85	90	80

VOTO 86 — In singolo ti catturerà solo se sei nuovo della serie. Il multiplayer, invece, è un'esperienza da provare a ogni costo.

■ PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ STRATEGIA ■ PELFAST ■ DISPONIBILE ■ € 7,90 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.COMETCRASH.COM

Comet Crash

Uno sciame di asteroidi controllati dagli alieni minaccia il tuo pianeta. Sbarca su ciascuno di essi ed elimina i suoi occupanti, affrontando battaglie campali a bordo della tua navicella. Come in un classico "tower defense", dovrai piazzare delle torrette per proteggere la tua base, ma dovrai anche lanciare offensive, sottrarre risorse al nemico o modificare la mappa a tuo vantaggio. Le diverse tecnologie, dal Ladro al Trasportatore, aggiungono dinamismo agli scontri, che danno il meglio se vissute in compagnia. ■



■ Sulle superfici di quattro asteroidi, due civiltà si scontrano a colpi di ingegno e abilità in un intrigante strategico.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
75	80	91	86

VOTO 89 — Uno strategico unico. Al minimalismo del comparto tecnico unisce meccaniche che sfiorano la perfezione.

[E INOLTRE...]

■ PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ ROMPICAPO ■ TIK GAMES ■ DISPONIBILE ■ € 9,90 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.TIKGAMES.COM

» Interpol: The Trail of Dr. Chaos

Su PSN fa la sua comparsa un'avventura atipica, un "cerca e trova" che ricorda i vecchi libri di "Dov'è Wally?". Dovrai farti un giro intorno al globo e analizzare decine di schermate, rigorosamente statiche, alla ricerca di indizi che incastrino il malvagio Dottor Chaos. ■

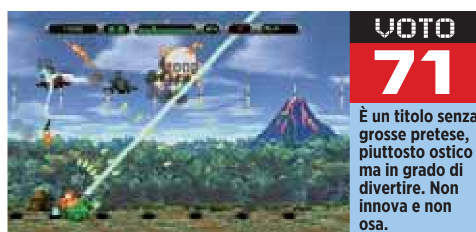


VOTO 45 — Tecnicamente scadente, impossibile da rigiocare, noioso dopo pochi minuti, persino costoso. Lascia perdere.

■ PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ SPARATUTTO ■ TIK GAMES ■ DISPONIBILE ■ € 7,99 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.POPCAP.COM

» Heavy Weapon

Gli autori di *Bejeweled 2* e *Zuma* firmano uno sparatutto dalla grafica semplice e colorata, che si propone di omaggiare i vecchi arcade da sala. Numerosi i potenziamenti e le modalità, efficace il sistema di controllo, che sfrutta a dovere le due levette analogiche. ■

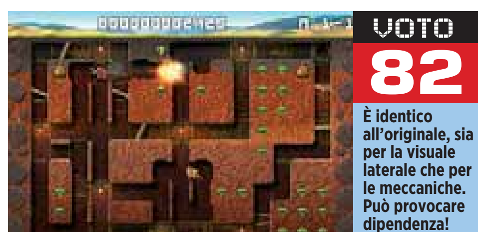


VOTO 71 — È un titolo senza grosse pretese, piuttosto ostico ma in grado di divertire. Non innova e non osa.

■ PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ AZIONE ■ CREAT STUDIOS ■ DISPONIBILE ■ € 9,99 ■ INGLESE ■ 1-2 GIOCATORE ■ WWW.CREATSTUDIOS.COM

» Digger HD

Un altro classico degli anni 80 si rifà il trucco e sbarca su PSN. In *Digger HD* salirai al comando di un ruspa e dovrai scavare gallerie, in verticale o in orizzontale, per raccogliere i diamanti sepolti lungo 60 livelli. Occhio ai mostri del sottosuolo e... a non finire schiacciato! ■



VOTO 82 — È identico all'originale, sia per la visuale laterale che per le meccaniche. Può provocare dipendenza!



DEMO GRATUITE, OGGETTI DI GIOCO, FILMATI, ESPANSIONI...

Il meglio del PlayStation Store

DEMO

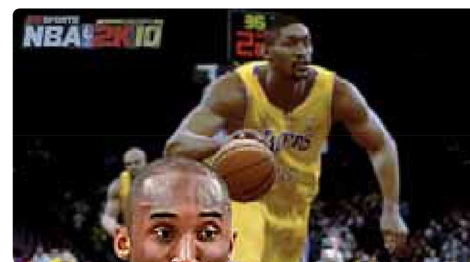


■ *NBA 2K10* è un gioco straordinariamente realistico e ricco di modalità. La demo, purtroppo, mostra solo uno scorcio di partita.

GRATIS | SPORT | 2K SPORTS | 467 MB | ITALIANO | 1-2 GIOCATORI | 3+

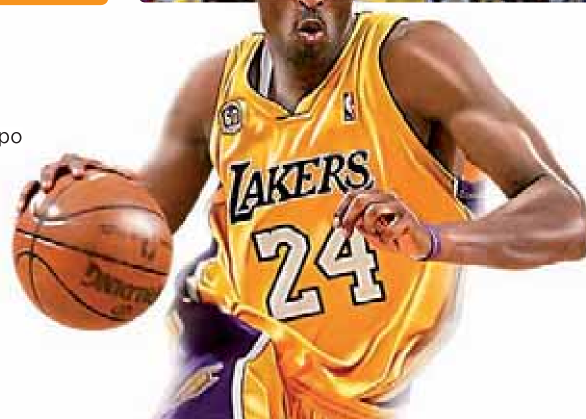


■ Potrai guidare i L.A. Lakers o gli Orlando Magic, giocando in singolo o in compagnia di un amico.



NBA 2K10

Anche quest'anno *NBA 2K* l'ha spuntata sul suo diretto avversario, *NBA Live*. Merito di un sistema di controllo agile e funzionale, una gran varietà di opzioni e, soprattutto, un livello di realismo mai visto. Puoi provare uno spicchio di questo capolavoro scaricando la demo disponibile sullo Store, anche se è davvero ridotta all'osso. Giocherai soltanto il primo quarto di un incontro tra gli Orlando Magic di Dwight Howard e i Los Angeles Lakers di Kobe Bryant e Pau Gasol, con la possibilità di cambiare squadra anche a partita iniziata e, naturalmente, di sperimentare il multiplayer in locale. Manca qualsiasi tipo di extra e non sono previsti introduzioni o tutorial. Se non sei pratico di giochi di basket, forse impiegherai qualche tempo per padroneggiare i controlli.



GRATIS | AVVENTURA | SONY | ITALIANO | 1-2 GIOC. | 7+

Jak & Daxter: Sfida senza Confini



Dopo il successo di *Daxter*, platform del 2006, la strana coppia si è finalmente riunita su PSP! *Sfida senza Confini* è un'avventura "portatile" che riprende la storia interrotta dai capitoli PS2, ripresentando le stesse meccaniche di gioco e offrendo divertenti battaglie aeree. Nella demo affronterai un semplice livello-tutorial.

GRATIS | ABILITÀ | NAMCO BANDAI | ITA. | 1-2 GIOC. | 3+

Katamari Forever

Se hai voglia di un gioco diverso da tutti gli altri, non puoi che affidarti alla proverbiale follia giapponese. In *Katamari Forever* prenderai il controllo di una sfera e dovrai aumentare le sue dimensioni rotolandola sopra oggetti di ogni genere, fino a comporre un enorme cumulo di auto, panchine, persone e persino intere città. Da provare.



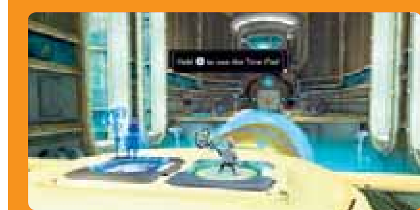
GRATIS | GUIDA | SONY | ITALIANO | 1 GIOC. | 12+

MotorStorm: Arctic Edge



Dopo le edizioni nella Monument Valley e sull'Isola, il festival dei motori si trasferisce in Alaska... e su PSP! A bordo di quad, moto, monster truck, tir e dune buggy ti lancerai in velocissime corse all'ultima sportellata, tra ponti di ghiaccio e letali precipizi. Dagli un'occhiata, perché è uno dei migliori titoli disponibili per il portatile Sony.

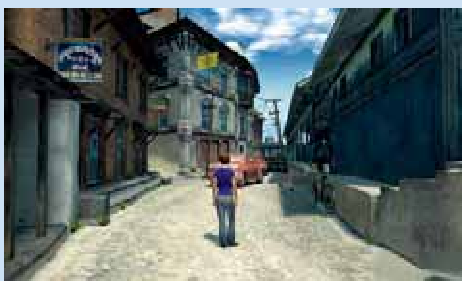
LE MIGLIORI DEMO

	Genere	Mb. su disco rigido
Batman Arkham Asylum	Azione/Avventura	1460
Brütal Legend	Azione/Avventura	1614
Colin McRae DIRT 2	Guida	916
Dragon Ball: Raging Blast	Lucha	358
		
F.E.A.R. 2: Reborn	Sparatutto	588
Fat Princess	Azione	235
		
FIFA 10	Sport	784
Fight Night Round 4 (nuova)	Pugilato	791
Ghostbusters	Aventura/Azione	S.C.
IL-2 Sturmovik	Azione	1240
inFamous	Aventura	N.D.
Katamari Forever	Habilidad	535
Killzone 2	Sparatutto	1207
Lost Planet 2	Azione	492
Mercenaries 2	Azione	1373
Mirror's Edge	Aventura/Azione	917
Mini Ninjas	Azione/Avventura	1069
MotorStorm Pacific Rift 2.0	Guida	606
Naruto Ultimate Ninja Storm	Azione	557
NBA Live 10	Sport	799
Need for Speed SHIFT	Guida	854
Ninja Gaiden Sigma 2	Azione/Avventura	692
Overlord II	Aventura/Azione	756
Pro Evolution Soccer 2010	Sport	1027
Race Driver GRID	Guida	962
Ratchet & Clank A spasso nel tempo	Azione	2500
		
Red Faction Guerrilla	Azione/Avventura	733
Star Wars: Il Potere della Forza	Azione	1351
Star Wars The Clone Wars	Azione	464
Top Spin 3	Sport	443
Trine	Azione	290
Valkyria Chronicles	GDR	581
UFC 2009 Undisputed	Picchiaduro	561
Warhawk	Azione	855
WWE Smackdown Vs Raw 2009	Picchiaduro	976
X-Men Le Origini: Wolverine	Azione	636

AGGIORNAMENTI

HOME

UNCHARTED 2 HA GIÀ IL SUO SPAZIO IN HOME



Con la calma dei forti, Home continua a crescere e ospita un capolavoro del calibro di *Uncharted 2*. Lo spazio è ispirato a uno dei livelli più evocativi dell'avventura, il Nepal, e permette di visualizzare le classifiche del multiplayer online. Sono inoltre disponibili tre minigiochi esclusivi, come uno strategico di carte o un rompicapo in cui costruire una maschera. Forza, Nathan Drake ti aspetta!

GIOCO SCARICABILE

SOLID SNAKE SI INFILTRA SUL PSN

I fan della saga possono esultare: lo storico, meraviglioso *Metal Gear Solid*, uscito oltre dieci anni fa, è disponibile sul PlayStation Store nella sezione Classici PSone. Il prezzo, naturalmente, è di 9,99 euro, e nonostante gli anni sulle spalle li vale fino all'ultimo centesimo.

GIOCO SCARICABILE

CAPCOM RISPOLVERA I "BEAT 'EM UP" A 8 BIT

Il PSN si prepara ad accogliere un altro grande classico. Recentemente Capcom ha annunciato che *Final Fight*, picchiaduro a scorrimento del lontano 1989, sarà distribuito sullo Store insieme a *Magic Sword*, simile nella struttura ma ambientato in un mondo fantasy. La miniraccolta si chiamerà *Final Fight Double Impact* e sarà disponibile dal prossimo aprile.

HOME

AL VOLANTE DI UNA AUDI PER LE VIE DI HOME

Una delle più prestigiose case automobilistiche del mondo, Audi, sbarca in Home. Avrai così la possibilità di guidare un modello virtuale della sua ultima macchina elettrica, la e-Tron, e naturalmente non mancheranno gare e competizioni a tema. I migliori saranno premiati con un appartamento in un grattacielo sponsorizzato Audi: migliore sarà il tuo piazzamento, più in alto sarà il tuo appartamento!



MULTIMEDIA

NETFLIX SBARCA SU PS3, MA IN AMERICA

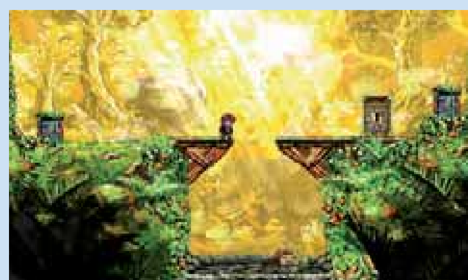
NETFLIX

Netflix è il servizio di noleggio video più diffuso negli Stati Uniti, fondato sulla prenotazione online e sul pagamento di una minima quota mensile: solo 9 dollari. Inclusa nel prezzo c'è anche la possibilità di guardare in streaming una gran quantità di film e serie TV, caratteristica che ha da subito attirato l'interesse di Sony. A breve, dunque, anche da PS3 sarà possibile accedere ai video online, ma per il momento l'accordo resta confinato al mercato americano. Se Netflix decidesse di allargarsi anche in Europa...

GIOCO SCARICABILE

BRAID, UN POETICO VIAGGIO NELLA MEMORIA

Uno dei migliori giochi indipendenti del 2008, uscito inizialmente solo su PC e Xbox 360, è in arrivo sul PlayStation Store europeo. È un atipico platform bidimensionale, onirico nello stile e nelle meccaniche, nel quale dovrai "riavvolgere" il tempo per superare gli enigmi e procedere nei livelli. Ti credi un genio? Preparati a essere messo alla prova...



CONTENUTI PSP

LA DEMO DI *PEACE WALKER* PARLERÀ INGLESE

Kojima Productions ha confermato di essere al lavoro su una demo "internazionale" di *Metal Gear Solid: Peace Walker*, il nuovo capitolo della saga atteso su PSP. La versione di prova includerà diversi livelli e persino alcune sezioni in cooperativa, proprio come quella che abbiamo provato nel corso del Tokyo Game Show. Che però, purtroppo, era in giapponese stretto...

VIDZONE

VIDZONE, PATRIA DI CANTANTI, ARTISTI, VIDEOCLIP...

Sempre più spesso i musicisti scelgono il portale "griffato" PS3 per presentare i loro nuovi singoli. Ultimamente si sono uniti al gruppo artisti come DJ Tïesto, Groove Armada, Jamie Cullum, Jack Johnson o Dead Weather, e sono solo una piccola parte! Una capatina in VidZone, di tanto in tanto, riserva grandi sorprese.



OGGETTI DI GIOCO

PS3 | NUOVE AREE | € 6,99 / € 14,99

Dragon Age: Origins

L'INFINITA ERA DEL DRAGONE

L'ultimo capolavoro di Bioware è un GdR veramente sconfinato, in grado da solo di tenerti impegnato per decine di ore. Nonostante questo, quasi in concomitanza con il lancio sono state rese disponibili due succose espansioni, *La Fortezza dei Custodi* e *Il prigioniero di pietra*. Nella prima scoprirai i tremendi segreti che si celano dietro l'ordine dei Custodi Grigi, mentre la seconda ti permetterà di conoscere Shale, un golem a lungo segregato nelle Vie Profonde. Non mancano naturalmente nuove aree esplorabili e oggetti rari. Se sei un irriducibile cacciatore di Prole Oscura, fanno al caso tuo.





PS3 | MISSION PACK | € 7,99

Borderlands L'Isola degli Zombie

OLTRE I CONFINI

Pandora non è uno di quei pianeti su cui ci si annoia. Dopo le innumerevoli missioni del gioco originale, ecco il primo pacchetto aggiuntivo, "L'isola degli zombie", che poco sorprendentemente ti metterà di fronte a un'orda di morti viventi nei pressi di Jakob's Cave. I toni sono decisamente cupi e lo stile grafico strizza l'occhio ai capolavori dell'horror, ma non manca il grottesco umorismo proprio dell'avventura principale. "L'isola degli zombie" non si limita ad aggiungere armi e nemici: è un'espansione con i fiocchi, ricca di minimissioni e in grado di regalarti ore di divertimento.

PS3 | CHARACTER E MISSION PACK | € 9,99



Marvel Ultimate Alliance 2

Piovono le espansioni sull'universo Marvel. Sono a disposizione Juggernaut, scaricabile gratuitamente, e un succulento (ma costoso) pacchetto con "fusion" alternative, quattro missioni inedite e cinque nuovi personaggi: Magneto, Psylocke, Carnage, Cable e Pantera Nera.

PS3 | NUOVI PERSONAGGI | € 1,99

LittleBigPlanet

Il guardaroba del tuo sackboy diventa sempre più ricco. Il mese scorso *LittleBigPlanet* ha festeggiato il suo primo anno di vita regalando un costume da torta, purtroppo non più disponibile, mentre è ancora in vendita lo splendido abito di Ezio Auditore, il protagonista di *Assassin's Creed 2*.



PS3 | STYLING PACK | GRATIS / € 2,99



EyePet

Hai già adottato il tuo Pet? In poche settimane lo Store si è riempito di pacchetti aggiuntivi: potrai acquistare tre set di costumi a tema (western, medievale o "ospedaliero") al prezzo di 2,99 euro ciascuno, o scaricare i sei pacchetti Sorpresa con sei oggetti e accessori, completamente gratuiti.

Le migliori espansioni

	Espansione	Contenuto	Prezzo per unità a partire da
Batman Arkham Asylum	Mappe sfida	Aggiunge nuove sfide con il Joker	Gratis
Bioshock	Stanze della sfida	Tre livelli di sfide con puzzle	€ 7,99
Borderlands	Zombie Island DLC	Nuove mappe e missioni a tema "zombesco"	€ 7,99
Burnout Paradise	Burnout Paradise Toys	Una singola auto giocattolo	€ 1,99
	Big Surf Island	Sfide inedite e un nuovo scenario	€ 12,99
	Cops and Robbers	Una nuova modalità di gioco e nuovi veicoli	€ 9,99
Buzz! Quiz TV	7 pack tematici	500 domande tematiche per pack	€ 4,99
Call of Duty WaW	3 Pacchetti Mappa	Nuove mappe per il multiplayer	€ 5,99
Crash Commando	3 pack con 2 personaggi	Aggiunge nuovi personaggi	€ 1,49
	Contenuto mappe Furto	2 nuove mappe per il multiplayer	€ 2,99
	Combo pack	6 personaggi e due nuove mappe	€ 4,99
Eye Pet	Wild West Styling Pack	Nuove possibilità per personalizzare Eye Pet	€ 2,99
Fallout 3	Broken Steel	Ti permette di giocare anche dopo il finale	€ 7,99
	Operation Anchorage	Nuova mappa con una missione extra	€ 7,99
	The Pitt	Nuova mappa con quest aggiuntive	€ 7,99
	Point Lookout	Nuova mappa con quest aggiuntive	€ 7,99
	Mothership Zeta	Nuova mappa con quest aggiuntive	€ 7,99
F.E.A.R. 2	Pacchetto Mappe Toy Soldiers	Tre nuove mappe per il multiplayer	Gratis
	Armored Front	Due nuove mappe per il multiplayer	€ 4,99
	F.E.A.R. 2: Reborn	Nuovi livelli da giocare in singolo	€ 7,99
FIFA 09	Live Season (sette campionati)	Aggiornamento della stagione	€ 5,99
	Ultimate Team	Una nuova modalità di gioco	€ 9,99
Fight Night Round 4	Champions Pack	Aggiunge nuovi pugili	€ 4,99
Guitar Hero World Tour	43 Track Pack tematici	Tre canzoni per pack	€ 5,49
	120 brani singoli	Brano singolo	€ 1,99
	2 Album	Disco completo	€ 17,99
Killzone 2	3 pack di mappe	In ciascun pack due nuove mappe per il multiplayer	€ 5,99
	Pack mappe	Tutte le 6 nuove mappe per il multiplayer	€ 12,99
LittleBigPlanet	Due pack di Metal Gear Solid	1 con 4 costumi, l'altro con livelli ispirati a *MGS4*	€ 5,99
	Assassin's Creed 2 Costume	Costume di Ezio per i Sackboy	€ 1,99
	Festive Goodies Pack	Oggetti extra a tema natalizio	€ 2,99
	ICO e Shadow of the Colossus	5 costumi, adesivi ed effetti audio	€ 5,99
	Costume di inFamous	Il costume di Cole, protagonista di *inFamous*	€ 1,99
	Ghostbusters	4 nuovi costumi ispirati a *Ghostbusters*	€ 5,99
Midnight Club L.A.	Mappa di espansione South Central	Quattro nuovi quartieri su cui gareggiare	Gratis
	Pacchetti Veicoli South Central 1 & 2	Aggiunge nuovi veicoli	€ 2,99
	Police Car Pack	Aggiunge nuovi veicoli	Gratis
	South Central Premium	Arene, veicoli, gare, prove, missioni e vinili	€ 9,99
Mirror's Edge	Mappa esclusiva	Mappa per la modalità Sfida a tempo	Gratis
	Sfide a tempo	Nuove mappe per la modalità Sfida a tempo	€ 9,99
MotorStorm Pacific Rift	8 pacchetti livree	Per personalizzare il tuo veicolo	Gratis
	Pack Expansion: Speed	3 piste, 3 varianti, 3 veicoli e un minifestival	€ 5,99
	Pack Expansion: Adrenaline	Piste, varianti, veicoli, livree e personaggi bonus	€ 5,99
Naruto Ninja Storm	Storm pack da 1 a 10	Nuovi personaggi, missioni e sfide	Gratis
Pain	Divertimento con gli esplosivi	Casse e bombole esplosive extra	Gratis
	17 pack di personaggi	Ogni pack include una persona da fiondare	€ 0,99
	Pack distruttivo	Nuove modalità di gioco	€ 3,99
	Pack Pioggia di colpi	Aggiunge una nuova modalità di gioco	€ 1,99
	Amusement Park	Nuove sfide da luna park	€ 2,99
Prince of Persia	Epilogue	Uno scenario, attacchi inediti, un nuovo nemico	€ 9,99
Resident Evil 5	Modalità Versus	Due nuove modalità in multiplayer	€ 4,99
Resistance 2	6 skin multigiocatore	6 nuovi personaggi per il multiplayer	Gratis
Rock Band	14 album	Un disco completo	€ 7,99
	67 track pack tematici	Tre brani per pack	€ 3,99
	539 temi	Una canzone	€ 1,49
Saints Row 2	Smaschera Ultor	Aggiunge nuove missioni e nuovi obiettivi in cooperativa	€ 7,99
	Guerra Aziendale	Velivoli, auto, moto e nuove mappe	€ 5,99
Star Wars: IPDF	Pacco Missione Tatooine	Una nuova avventura per un giocatore	€ 9,99
Street Fighter IV	Cinque pack di costumi	Costumi alternativi per vari lottatori	€ 3,99
	Pacchetto completo	Costumi alternativi per i 25 personaggi	€ 12,99
The Chronicles of Riddick	Pacchetto Premium	5 mappe per il multiplayer	€ 9,99
Tiger Woods	51 diversi Oggetti di gioco	Mazze, abbigliamento, attrezzatura e campi da golf	€ 0,99
Transformers 2	Character and Map Pack Plus	Aggiunge nuove mappe e personaggi per il multiplayer	€ 7,99
Tom Clancy's HAWX	Tre pack di aerei	Pack con aerei europei, sovietici o americani	€ 4,99
Wheelman	Free Street Showdown	Una corsa su strada	Gratis
	Premium Steet Showdown	Cinque corse su strada	€ 4,99
WWE SmackDown vs Raw	Aggiornamento roster 1 - 3	Nuovi lottatori	€ 3,99

TROFEI

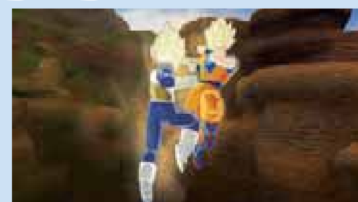
È aperta la stagione di caccia al platino!

Assassin's Creed 2



Buona parte dei trofei sono ottenibili semplicemente giocando il gioco approfonditamente, magari con l'aiuto di una guida per trovare tutte le piume. Attento però a "Messer Morfeo" e "Spazzino" che richiedono alcune tecniche da apprendere a Monteriggioni, e soprattutto a "Calcio Volante", che è l'unico trofeo che puoi "saltare" inavvertitamente, cosa che ti obbligherebbe a ricominciare il gioco per ottenerlo.

Dragon Ball: Raging Blast



La via del Saiyan non è certo facile, e infatti per ottenere l'agognato platino dovrai impegnarti un bel po', e giocare per diverse decine di ore. Alcuni trofei (come quelli legati allo sblocco di tutti gli oggetti e i potenziamenti) richiedono tanta pazienza, per quelli delle medaglie si consiglia la collaborazione di un amico. Nemmeno raccogliere abbastanza stelle e finire il gioco a livello Difficile sarà una passeggiata.

Call of Duty: Modern Warfare 2



La Campagna in singolo di *Modern Warfare 2* è sensibilmente più facile del capitolo precedente. In più, *Infinity Ward* non ha inserito nel gioco nessun trofeo relativo alla modalità online. Le maggiori difficoltà sono legate ad alcune delle missioni Special Ops a livello difficile, che necessitano in molti casi della collaborazione di un amico abile e motivato.

DJ Hero



Una trentina di ore passate a dominare mix e scratch serviranno a farti conquistare la maggior parte dei trofei. Ricorda che per i fade basta che la levetta non sia al termine della sua corsa (a destra o sinistra), mentre per i picchi basta girare di poco la manopola nella giusta direzione. Piuttosto fastidioso il trofeo che ti obbliga a utilizzare anche una chitarra.

James Cameron's Avatar: il Videogioco



Finire entrambe le campagne del gioco, di per sé un'impresa che metterà seriamente alla prova la tua pazienza, non basta a conquistare il platino. Per quello dovrai portare a termine anche tutte le missioni secondarie, che rappresentano quanto di peggio possa offrire un gioco già di suo tutt'altro che eccezionale. Uomo avvisato...

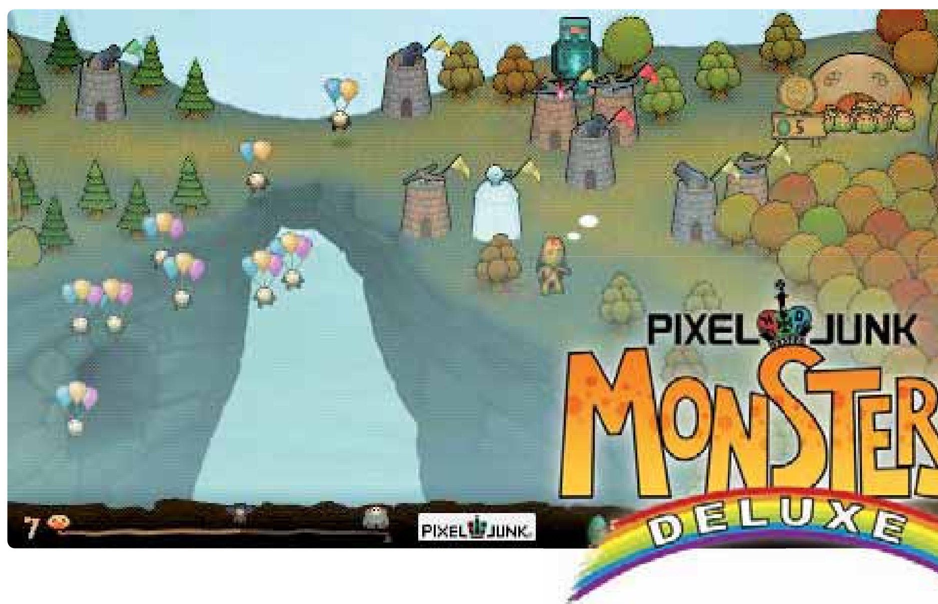
EyePet



L'animaletto virtuale di Sony non è solamente adorabile, ma porta con sé un carico di trofei decisamente semplici da ottenere (praticamente regalati), se solo passerai un po' di tempo in sua compagnia. In più, se qualcuno dovesse mettere in dubbio la tua "professionalità", puoi sempre dire che hai comprato il gioco per il tuo fratellino o sorellina minore...



Giochi completi per PSP



PSP | STRATEGIA | Q GAMES | € 12,99

Pixel Junk Monsters Deluxe

STORIE DI MOSTRI E TORRETTE

Gli ormai celebri "tower defense", strategici in cui posizionare e potenziare torrette difensive per respingere le ondate nemici, debuttarono su PS3 proprio con la serie di *Pixel Junk*. Dal mese scorso è disponibile anche una versione PSP, che mantiene intatta la struttura di gioco e offre 11 livelli, musiche inedite e due nuovi tipi di torretta. Il gioco è molto curato graficamente, conserva la modalità in cooperativa (Ad hoc o online) ed è certamente in grado di divertire gli appassionati. L'unico neo è il prezzo, ancora piuttosto alto.

MINI

I Mini, ovvero piccoli giochi scaricabili per PSP che non occupano più di 150 MB, continuano ad arrivare sul PlayStation Store. Questi sono i nostri preferiti.

PSP | ABILITÀ | VIRTUAL TOYS | € 4,99



Yummy Yummy Cooking Jam

La vita del cameriere è dura, soprattutto se ti trovi a servire vampiri, pirati e piovre giganti. In questo gioco dovrai prendere le ordinazioni e preparare i piatti prima che i tuoi clienti si spazientiscano. Avanzando nei livelli le sfide tendono a farsi più complesse, ma il gioco resta elementare e privo di profondità.

PSP | ABILITÀ | CREAT STUDIOS | € 4,99



Alien Havok

Nel ruolo di un extraterrestre (completamente personalizzabile) dovrai catturare mucche, pecore e altre specie animali per portarle sul tuo disco volante e utilizzarle come cavie per gli esperimenti. Gli scontri con gli allevatori non bastano a rendere le meccaniche intriganti, e la grafica è davvero poco elaborata.

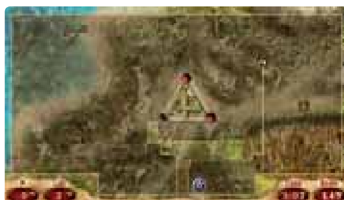
PSP | ROMPICAPO | IMPRESIONWARE | € 4,99



Vempire

Un rompicapo piuttosto classico, che ti impone di allineare in verticale o in orizzontale quattro oggetti dello stesso tipo, siano ampolle, lingotti o blocchi colorati. Il suo punto di forza sta nella presenza di mostruose creature sbloccabili, che funzionano da potenziamenti e che ti aiuteranno a distruggere particolari tessere..

CLASSICI RIVISITATI



PSP | NEMESYS | ABILITÀ | € 3,99

Fortix Conosci *Gals Panic*, arcade in cui "sezionare" lo schermo per chiudere in trappola il nemico? Fortix ne riprende l'idea, calandola tuttavia in un contesto medievale. Troppo lunghi i caricamenti.



PSP | G5 ENTERTAINMENT | ROMPICAPO | € 3,99

Mahjong Artifacts Chapter 2 Una storia a fumetti lega tra loro i livelli di questo mahjong, un solitario in cui togliere da uno schema le coppie di tessere uguali. Poco originale, ma divertente.



PSP | FARMIND | ROMPICAPO | € 2,99

Puzzle Scape Mini Un altro classico rompicapo rimesso a nuovo. Allinea quattro blocchi uguali in verticale o in orizzontale, spostandoli mentre cadono. Graficamente non è nulla di che.



PSP | EA MOBILE | ROMPICAPO | € 4,99

Sudoku È lo stesso gioco che puoi trovare nei settimanali di enigmistica, con in più una modalità "quotidiano": prendi uno schema da un giornale, inserisci i numeri nelle celle bianche e risolvilo su PSP.

Pagina mancante (pubblicità)

I capolavori PS2

Sono trascorsi nove anni esatti dallo sbarco di PlayStation 2 in Europa, nove anni all'insegna della poesia e dell'adrenalina. Riscoprire alcuni classici dimenticati è senza dubbio il modo migliore per festeggiare.

GIOCO DEL MESE

Genere	SPARATUTTO
Sviluppatore	CRITERION
Produttore	ELECTRONIC ARTS
Anno	2006
Testi	ITALIANO
Parlato	ITALIANO
Giocatori	1
Reperibilità	ALTA



Black è uno sparatutto in prima persona poco elaborato nelle meccaniche, ma graficamente superbo.



Al momento della ricarica, la visuale si concentra sull'arma, rendendoti più vulnerabile.



Purtroppo non è possibile saltare e le fasi esplorative ne risentono.



Sarai chiamato a completare missioni secondarie, raramente interessanti

IL LATO **OSCURO** DELLA GUERRA

Black

Parcheggiati in garage i bolidi di *Burnout*, Criterion si misura con un genere nuovo: gli sparatutto devastanti ipermassicci...

In molti, abbagliati dal comparto grafico miracoloso, avevano atteso *Black* come un capolavoro annunciato. Quello che non si aspettavano era un gioco povero strutturalmente, ma nonostante questo appassionante e adrenalinico. Attraverso una serie di flashback vivrai la storia di Jack Kellar, un soldato statunitense accusato di tradimento, e dovrai farti strada tra schiere di nemici praticamente indistruttibili ma ben poco organizzati. Dalla tua avrai un arsenale di tutto rispetto, che unito all'eccellente ritmo degli scontri e alla gran quantità di elementi esplosivi rende l'esperienza di gioco esaltante e diretta. *Black* non è attento ai dettagli, non si preoccupa di offrire livelli complessi o di registrare al meglio la risposta ai colpi. È uno di quei giochi che ti mette in mano un fucile, ti lancia contro un esercito e ghignando ti sfida a sopravvivere.

Intrighi, tradimenti e sparatorie. Vuoi *Modern Warfare* su PS2? Eccolo qui.

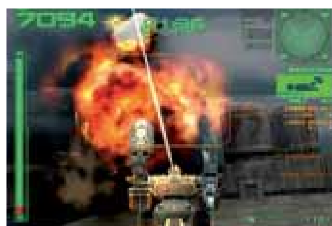
GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
91	92	84	74

VOTO 84 — È uno sparatutto vecchia scuola, orientato all'azione più pura. Pesano alcuni difetti nella struttura e l'assenza del multiplayer.

PS2 IN PILLOLE

Armored Core 2 — AZIONE 2001 AGETEC

In un lontano futuro, tre potenti Corporazioni si contendono il dominio di Marte. A bordo del tuo mech, potenziabile allo sfinimento, potrai affrontare le 30 missioni per cui verrai assoldato, lanciarti in arene zeppe di nemici o sfidare un amico in Versus.



VOTO 74 — Le meccaniche sono complesse ma ormai superate, così come il comparto grafico.

V-Rally 3 — GUIDA 2002 ATARI

È l'ultimo capitolo della serie di *V-Rally*, rivale storica di *Colin McRae*. Offre 24 tracciati, numerosi extra e un sontuoso apparato di contorno, con la possibilità di creare il pilota, vivere una carriera, firmare contratti e persino leggere la rassegna stampa!



VOTO 72 — Ha sei anni e si vede. La grafica e il sistema di controllo sono appena decenti, ma la fisica dell'auto risulta convincente.

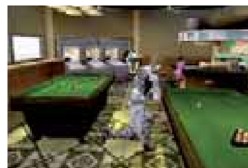
Genere	SURVIVAL HORROR
Sviluppatore	DEEP SPACE
Produttore	SONY
Anno	2001
Testi	ITALIANO
Parlato	INGLESE
Giocatori	1
Reperibilità	BASSA



Ambientato in una base antartica, *Extermination* è insieme avventura, sparatutto e survival horror.



Quando colpisci un nemico, attento alle tossine che rilascia!



Non mancano gli enigmi ambientali. Niente di cervellotico...

INFEZIONE **VIRALE** SU PS2

Extermination

Temi il virus dell'influenza? Aspetta di conoscere questo batterio mutogeno. "La cosa" di John Carpenter, alla fine, ti sembrerà una commediola...

Gli agenti Riley e Grigman vengono inviati in Antartide, presso un laboratorio di ricerca, con l'ordine di sterminare alcuni misteriosi sabotatori. La missione naturalmente non va come previsto, anche perché gli assalitori sono in realtà terribili esseri mutanti. Ispirato ai primi capitoli di *Resident Evil*, *Extermination* introduce elementi action, come il salto o l'arrampicata, e presenta già un sistema di mira da dietro le spalle, pur non consentendo di sparare in movimento. La telecamera libera riduce la tensione, ma il ritmo e l'ottima trama lo rendono un titolo da provare.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
71	82	88	79

VOTO 81 — Sottovalutato dai più, è un gioco ricco di atmosfera e buone idee. Purtroppo dovrai scendere a patti con un comparto tecnico mediocre.

Genere	AVVENTURA
Sviluppatore	CRYSTAL DYNAMICS
Produttore	EIDOS
Anno	2001
Testi	ITALIANO
Parlato	ITALIANO
Giocatori	1
Reperibilità	MEDIA



In *Legacy of Kain: Soul Reaver 2* prosegue l'epopea vampirica di Raziel e Kain, inaugurata con gli splendidi *Blood Omen* e *Soul Reaver* per PSone.

CHI HAI CHIAMATO **"DRACULA"**?

Legacy of Kain Soul Reaver 2

Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta, odio e avventura. Quello che ne emerge è un capolavoro di atmosfera...

Raziel era un fedele servo del vampiro Kain, fino a quando le ali spuntate sulla sua schiena non irritarono il suo padrone e lo costrinsero a una terribile prigionia. Liberato da una divinità e armato di Mietitrice, Raziel è deciso a inseguire la sua vendetta oltre i confini del tempo. Da queste premesse nasce una avventura incentrata sull'esplorazione e sulla risoluzione di complessi enigmi, che soffre tuttavia di un sistema di combattimento eccessivamente semplificato. Vagare per la spettrale Nosgoth, in ogni caso, è ancora oggi una esperienza impagabile.

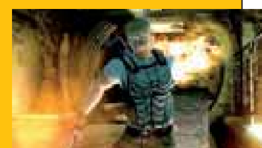
» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
87	94	89	84

VOTO 89 — La grafica e il sonoro erano eccellenti, ma il doppiaggio in italiano lascia a desiderare. A livello narrativo non ha eguali.

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica dei "+" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it o proponila su www.playgen.it. Le più originali verranno pubblicate.

L'AGENTE SPECIALE + SPECIALE



Assieme ai marine spaziali e agli idraulici, gli agenti speciali hanno fatto la storia del videogioco. Alcuni, più che speciali, sono davvero unici!

1. **Nick Scryer** — PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY | MIDWAY | 2004
2. **Agent 47** — HITMAN 2: SILENT ASSASSIN | EIDOS | 2002
3. **Agente Smith** — ENTER THE MATRIX | ATARI | 2003
4. **Hugo** — AGENT HUGO | ITE MEDIA | 2005
5. **Morceau Oleander** — PSYCHONAUTS | THQ | 2006

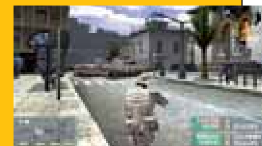
IL GIOCO + GIAPPONESE



Le software house giapponesi sono da tempo in crisi. Fino a pochi anni fa, però, il mondo dei videogiochi era pregno dell'orgogliosa cultura del Sol Levante.

1. **Samurai Warriors** — AZIONE | KOEI | 2004
2. **Yakuza** — AVVENTURA | SEGA | 2006
3. **Persona 3** — GDR | ATLUS | 2008
4. **Zombie Hunters** — PICCHIADURO | D3 | 2007
5. **Forbidden Siren** — SURVIVAL HORROR | SONY | 2004

IL MULTIPLAYER ONLINE + ENTUSIASMANTE



In piena epoca PS2, dopo anni di "gavetta" su PC, il multiplayer online cominciava a muovere i primi passi su console. Fu una vera e propria rivoluzione.

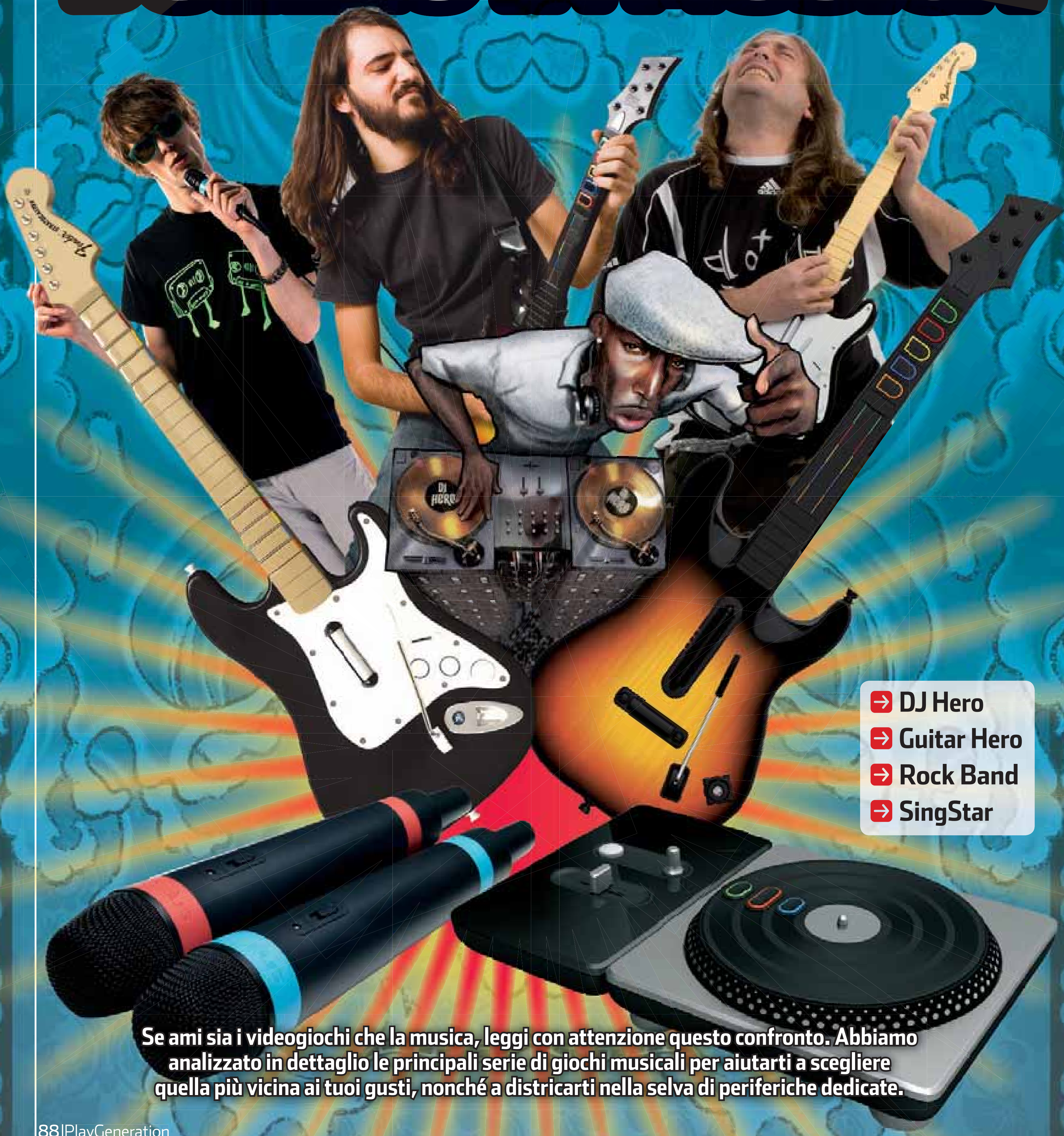
1. **SOCOM II: U.S. Navy SEALs** — SPARATUTTO | SONY | 2005
2. **Metal Gear Solid 3: Subsistence** — AZIONE | KONAMI | 2005
3. **Timesplitters 2** — SPARATUTTO | EIDOS | 2002
4. **Killzone** — SPARATUTTO | SONY | 2004
5. **Burnout 3: Takedown** — GUIDA | EA GAMES | 2004

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

GIOCHI MUSICALI PER TUTTI I GUSTI

DUELLO IN MUSICA



- DJ Hero
- Guitar Hero
- Rock Band
- SingStar

Se ami sia i videogiochi che la musica, leggi con attenzione questo confronto. Abbiamo analizzato in dettaglio le principali serie di giochi musicali per aiutarti a scegliere quella più vicina ai tuoi gusti, nonché a districarti nella selva di periferiche dedicate.



DJ Hero ti permetterà di emulare un disc jockey grazie al suo sofisticato controller che riproduce una console da DJ, venduto insieme al gioco.





Il sistema di gioco è ispirato a quello di *Guitar Hero*: le note scorrono sullo schermo e dovrai riprodurle con il controller.

100 BRANI, **93 REMIX** E UN SOLO DJ

DJ Hero

L'ultima proposta tra i giochi musicali per PS3 ti mette nei panni di un disc jockey, permettendoti di remixare più di 100 brani appartenenti ai generi più disparati, dal rap all'elettronica.

PS3 | ACTIVISION | MUSICALE | DISPONIBILE | € 99,90 (INCLUDE PERIFERICA)

COME SI GIOCA. Lo stile di gioco si ispira a quello di *Guitar Hero*. Sullo schermo compariranno tre tracce lungo cui scorreranno diverse icone colorate, la cui funzione è quella di suggerirti quale pulsante premere tra quelli presenti sulla console da DJ che troverai nella confezione del gioco. Sebbene in un primo momento la somiglianza con *Guitar Hero* possa parere eccessiva, approfondendo le meccaniche di gioco emergeranno varie differenze, come la possibilità di "scratchare" o di far ruotare il piatto in senso inverso per riavvolgere il brano.

PROFONDITÀ E DIFFICOLTÀ. Giocare è facile e nessun livello di difficoltà risulterà frustrante (nemmeno Esperto). Per quanto una canzone possa apparire ardua, in sostanza, riuscirai sempre a portarla a termine. Ottenere punteggi elevati e riuscire a padroneggiare con maestria la console, invece, è tutta un'altra questione, in quanto ci sono note che richiedono notevole destrezza e coordinazione per essere riprodotte con efficacia. Tantomeno pecca in profondità, in quanto troverai centinaia di extra da sbloccare, come nuovi DJ o remix segreti, oltre a innumerevoli effetti sonori. Per ottenerli dovrai spendere le stelle che otterrai remixando le canzoni.

AMBIENTAZIONE E AUDIO. I 100 brani presenti sono su licenza e coprono parecchi generi, da Eminem ai Jackson 5, e danno vita a 93 remix creati apposta per il gioco (non potrai remixare i brani). La qualità di queste rielaborazioni è altalenante. L'ambientazione, da parte sua, è molto curata: non mancheranno luci laser, vocalist, DJ di fama mondiale e locali di ogni tipo.

OPZIONI. È presente una modalità Carriera ricca di sezioni a tema che racchiudono canzoni o DJ dello stesso stile, una modalità multiplayer, l'Online e persino la possibilità di suonare certi brani con un amico dotato di una chitarra compatibile con PS3. Sono già stati annunciati nuovi remix scaricabili a pagamento.

Diversi DJ celebri appaiono all'interno del gioco. Alcuni dei remix presenti sono opera loro.

GIUDIZIO: DISCRETO

Il gioco diverte, nonostante offra uno stile di musica un po' distante dai gusti europei e sia possibile completare le canzoni anche senza beccare una nota...



Alcuni brani permettono di collegare una chitarra e di giocare collaborando con un amico. Questo è possibile con le canzoni rock incluse nella tracklist.

VERSIONI DISPONIBILI

Versioni disponibili	Brani sul disco	Brani scaricabili
DJ Hero	93	2

NOTA: La serie non comprende altri episodi, ma non si tratta del primo gioco su console incentrato sul mondo dei DJ. Potresti provare *DJ Decks & FX* per PS2 o *BeatMania* per PSone (che include un proprio controller in stile console da DJ, sebbene meno curato di quello di *DJ Hero*).

PERIFERICHE COMPATIBILI

DJ Hero è una serie al debutto e, in quanto tale, è compatibile soltanto con la console Activision. È inoltre compatibile con tutte le chitarre di *Guitar Hero* e con tutte quelle di *Rock Band*.



E IN FUTURO...

Il gioco è stato appena lanciato, per cui è ancora presto per sapere se vedremo nuove edizioni. Sono invece già disponibili contenuti scaricabili, tra cui un remix firmato da David Guetta. L'anno prossimo, inoltre, arriverà sugli scaffali un titolo simile, *Scratch: The Ultimate DJ*, ma al momento è impossibile prevedere se sarà all'altezza di *DJ Hero*...



Alcune edizioni del gioco sono dedicate interamente a gruppi famosi, come Metallica o Aerosmith.





World Tour fu il primo *Guitar Hero* a offrire una modalità per quattro giocatori in simultanea.

LA SERIE CHE HA RESO **CELEBRE** IL GENERE

Guitar Hero

Questa serie ha avuto il merito di portare all'attenzione del grande pubblico il genere musicale. Inizialmente si è concentrata sui virtuosi della chitarra, mentre ora coinvolge tutti i membri di un gruppo rock.

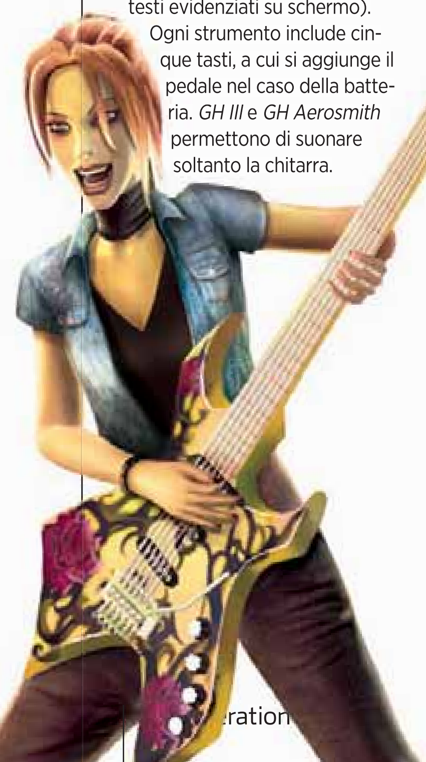
PS3 | ACTIVISION | MUSICALE | DISPONIBILE | DA € 69,90 (SENZA PERIFERICA)

COME SI GIOCA. Recupera tre amici e forma una band composta da cantante, chitarrista, bassista e batterista. Ciascuno deve seguire nella propria porzione di schermo la sua partitura, visualizzata sotto forma di note colorate da riprodurre con i corrispondenti tasti della periferica (il cantante dovrà invece seguire i testi evidenziati su schermo). Ogni strumento include cinque tasti, a cui si aggiunge il pedale nel caso della batteria. *GH III* e *GH Aerosmith* permettono di suonare soltanto la chitarra.

PROFONDITÀ E DIFFICOLTÀ. Quasi tutte le edizioni includono quattro o cinque livelli di difficoltà, così da permetterti di adattare il livello di complessità alle tue capacità musicali. I livelli più bassi, in realtà, risultano eccessivamente abbordabili, mentre quelli più difficili richiedono un'immensa dedizione. Tramite l'esercizio, tuttavia, potrai incrementare sensibilmente le tue capacità. Ogni giocatore può selezionare un differente livello di difficoltà.

AMBIENTAZIONE E AUDIO. Fino a *World Tour* la serie proponeva diversi brani in versione cover. Successivamente tutte le canzoni sono state proposte in versione originale e con audio 5.1, al fine di garantire la massima qualità. *GH 5* offre inoltre una maggiore cura per quanto riguarda l'ambientazione, per esempio premiando le prestazioni migliori con cori del pubblico. *GH Metallica* è sotto questo aspetto molto curato e saprà soddisfare i fan del metal. *GHWT* o *GH 5* presentano scenari molto coinvolgenti in cui esibirsi, ma peccano in quanto a coerenza (una stella del grunge come Kurt Cobain che canta Stevie Wonder?!), un aspetto che ha scatenato numerose polemiche anche sul Web.

OPZIONI. La saga si è arricchita di numerose opzioni nel corso della sua storia, introducendo brani scaricabili, un negozio in cui comprare extra con il denaro virtuale del gioco, la possibilità di creare e condividere partiture e molto altro. A tutto questo si aggiungono le modalità online cooperative o competitive e la possibilità di trasferire i brani da *WT* a *GH 5* (sebbene a pagamento). Acquistando l'ultima edizione, disporrai non solo di tutte queste opzioni, ma anche della possibilità di suonare in quattro con diverse combinazioni di voce e strumenti.



» GIUDIZIO: BUONO

Una serie che ha ampliato e affinato le sue modalità con ogni episodio, sebbene stia diventando sempre meno incentrata sul rock, abbracciando anche altri generi, come dimostra la tracklist di *GH 5*.



Guitar Hero World Tour include un editor di brani, poi migliorato in *GH 5*, che ti permette di creare brani in qualità MIDI e di condividerli online.

VERSIONI DISPONIBILI

Versioni disponibili (in ordine cronologico)	Brani sul disco	Brani scaricabili	Album completi
GH III Legends of Rock	73	67	--
Guitar Hero Aerosmith	41	--	--
GH World Tour	85 (1 italiana)	158 (2 italiane)	1
Guitar Hero Metallica	49	10	1
GH Smash Hits	48	--	--
Guitar Hero 5	92	29 (+ quelli di *GHWT*)	--

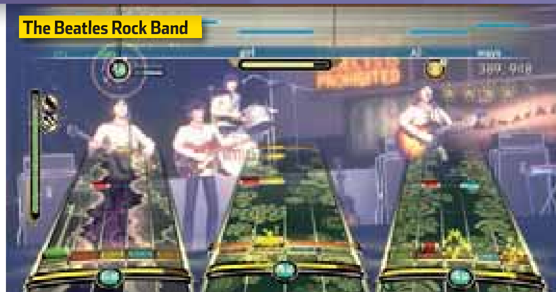
PERIFERICHE COMPATIBILI

Tutte le chitarre di *Guitar Hero* per PS3 sono compatibili con tutti i giochi della serie pubblicati per la console Sony, anche se il touch pad dell'ultimo modello funziona soltanto con i titoli commercializzati dopo *GHWT*. Le chitarre di *Rock Band* non sono compatibili con *GH III* e *GH Aerosmith*, ma lo sono con tutti gli altri. Le batterie di *RB* sono compatibili con tutti i *GH* che prevedono l'utilizzo di tale strumento.



E IN FUTURO...

Guitar Hero Van Halen e altre varianti, come *Band Hero*, più orientato al pop e ad altri generi più commerciali. Addirittura si parla di un *GH* da giocare senza una console...



■ *The Beatles Rock Band* è il gioco più curato di tutto il genere. Estetica, ambientazione, audio ed extra... ogni aspetto delizierà i fan dei Fab Four.





■ *Rock Band* è il pioniere dei giochi multistrumento e ti permette di creare un gruppo di quattro elementi.

L'AUTENTICO RE DEL ROCK... E DEI BRANI **SCARICABILI**

Rock Band

Harmonix, gli autori del primo *Guitar Hero*, abbandonarono la propria creatura per dedicarsi a un progetto più ambizioso. Nacque così *Rock Band*, la prima esperienza multistrumento su console.

PS3 | EA GAMES | MUSICALE | DISPONIBILE | DA € 29,90 (SENZA PERIFERICA)

» COME SI GIOCA. È stato il primo titolo musicale a permettere a quattro giocatori di suonare in simultanea, presto imitato da *Guitar Hero World Tour* e dai relativi seguiti. Ogni giocatore assume un ruolo (cantante, chitarrista, bassista o batterista) e deve cantare i testi rispettando l'intonazione richiesta dal gioco o suonare le note che scorrono sullo schermo, premendo con tempismo i tasti corrispondenti. Peccato solo non siano presenti brani italiani...

» PROFONDITÀ E DIFFICOLTÀ. *Rock Band* propone quattro livelli di difficoltà, complessivamente meno "aggressivi" di quelli di *Guitar Hero*. Giocare ai livelli più duri, di conseguenza, non risulta altrettanto frustrante. Tuttavia, come in *Guitar Hero*, l'esercizio ti permetterà di migliorare costantemente le tue esibizioni, ripagandoti dei tuoi sforzi e della tua dedizione.

» AMBIENTAZIONE E AUDIO. Sì brani sono tutti in versione originale, senza nessuna cover, e, inoltre, in Dolby Digital 5.1 (con un impianto audio che supporti questa specifica sentirai la differenza). È stato il primo titolo a includere il feedback del pubblico sotto forma di cori, un elemento che rafforza la sensazione di trovarsi davvero su un palco. Gli scenari spaziano da piccoli locali fumosi a enormi stadi, a cui si aggiungono numerosi sfondi e diversi effetti visivi. Da questo punto di vista, *The Beatles RB* è un vero e proprio capolavoro.

» OPZIONI. È stata la serie che ha aperto la strada al download di nuovi brani, raccolte e persino album completi (in tutto più di una decina). I prezzi dei contenuti sono tra i più abbordabili, un aspetto da tenere in debita considerazione. Non mancano inoltre le opzioni per personalizzare il tuo musicista utilizzando il denaro guadagnato suonando. La modalità Carriera è profonda e ricca di sorprese, e in più potrai partecipare a sfide online tra gruppi musicali. Davvero completo.

» GIUDIZIO: ECCELLENTE
Se fossero presenti brani italiani sarebbe perfetto. Offre una valanga di brani scaricabili, e la modalità Carriera è molto longeva. *The Beatles RB* è il titolo musicale più raffinato.



■ La serie EA Games può contare su più di 800 brani scaricabili, compatibili con *RB* e *RB 2*. Puoi acquistarli sia dal gioco che dal PlayStation Store.

» VERSIONI DISPONIBILI

Versioni disponibili (in ordine cronologico)	Brani sul disco	Brani scaricabili	Album completi
Rock Band	66	+800	18
Rock Band AC/DC Live	18	--	--
Rock Band 2	84	+800	18
The Beatles Rock Band	45	44	3

» PERIFERICHE COMPATIBILI

Harmonix è da sempre favorevole alla compatibilità totale tra periferiche e giochi di serie differenti, atteggiamento che si è scontrato con l'iniziale opposizione di Activision. Di conseguenza, quasi tutte le periferiche sono utilizzabili con qualsiasi *RB*, ovvero tutti i microfoni di *SingStar* e *GH* e qualsiasi chitarra (il touch pad di quelle di *GH* non è utilizzabile).



» E IN FUTURO...

La serie andrà avanti, molto probabilmente con episodi monografici. Per ora, sembra quasi certo un *The Who Rock Band*. Inoltre, pare che sia gli U2 che i Queen stiano negoziando con Harmonix le condizioni secondo cui realizzare gli episodi a loro dedicati. Non si sa nulla, invece, di un eventuale *Rock Band 3*.



■ *SingStar* presenta edizioni dedicate a singoli artisti, come *SingStar Vasco*, che include 25 successi del rocker emiliano.





■ *SingStar* è un karaoke "evoluto" che assegna un punteggio alle tue esibizioni. Mentre canti potrai assistere ai videoclip dei brani.

PER CHI NON HA PAURA DEL **MICROFONO**

SingStar

Scordati gli affollati locali di karaoke. Ora puoi dedicarti al canto senza bisogno di uscire di casa... e persino confrontarti con le esibizioni dei cantanti in erba di altri paesi!

PS3 | SONY | MUSICALE | DISPONIBILE | DA € 29,90 (SENZA PERIFERICA)

COME SI GIOCA. È semplice come il karaoke. I testi delle canzoni appaiono sullo schermo, e tu non dovrai fare altro che cantarli nel miglior modo possibile, seguendo le indicazioni di tonalità espresse sotto forma di barre orizzontali. Il gioco valuta con un punteggio le tue prestazioni, incentivando le sfide tra amici.

PROFONDITÀ E DIFFICOLTÀ. Non è richiesta nessuna abilità specifica, è sufficiente aver voglia di cantare e di mettersi alla prova. A quel punto non rimane che scegliere il SingStar più vicino ai tuoi gusti musicali. Alcune edizioni sono dedicate a determinati generi, come il pop, i gruppi famosi (Abba, Queen) o la musica italiana (come *SingStar Vasco*, disponibile anche per PS2).

AMBIENTAZIONE E AUDIO. TTutti i brani sono in versione originale. L'audio è cristallino, sebbene in molti casi non sia in Dolby Digital. Mentre canti, inoltre, potrai assistere in sottofondo al videoclip originale (o in sua mancanza a immagini dell'artista). Purtroppo i video non sono in alta definizione e non presentano filtri che ripuliscano l'immagine, pertanto la resa è spesso deludente.

OPZIONI. Rispetto agli episodi per PS2, *SingStar* si è nettamente evoluto. Oltre agli immancabili brani musicali, offre la possibilità di registrare video con la telecamera PlayStation Eye e di condividerli con la comunità del gioco, da cui potrai ricevere commenti e apprezzamenti (o stroncature). Avrai inoltre la facoltà, tramite un aggiornamento Internet, di inserire in qualsiasi momento il disco di una delle edizioni per PS2, potendo così sfruttare l'ampio e variegato catalogo di episodi di *SingStar* pubblicati per la precedente console Sony.



» GIUDIZIO: BUONO

Se ami cantare e trovi che suonare strumenti di plastica sia poco divertente o troppo complicato, *SingStar* è ciò che fa per te. Un karaoke in grado di valutare le tue esibizioni e ricco di brani scaricabili.



■ La comunità online di *SingStar* ti permetterà di caricare video delle tue esibizioni, assegnare un punteggio a quelle degli altri e comprare nuovi brani.

» VERSIONI DISPONIBILI

Versioni disponibili	Brani su disco	Brani scaricabili
SingStar Vol.1	30	1100
SingStar Vol.2	30	
SingStar Vol.3	30	
SingStar Pop Edition	30	--
SingStar Abba	25	--
SingStar Queen	25	--
SingStar Motown	30	--
SingStar Vasco	25	--

» PERIFERICHE COMPATIBILI

Supporta qualsiasi microfono di *SingStar*, sia per PS3 che per PS2, compresi quelli senza fili (49,90 euro). Non supporta, tuttavia, i microfoni di *Rock Band* o *Guitar Hero* (il gioco richiede l'adattatore USB che permette di collegare due microfoni contemporaneamente). È inoltre possibile utilizzare la telecamera PlayStation Eye per guardarti mentre canti (in determinati momenti, inoltre, il gioco scatta delle foto).



» E IN FUTURO...

È stato recentemente pubblicato *SingStar Vasco*, e nel prossimo futuro potrebbero uscire altri volumi dedicati a singoli artisti stranieri. Il catalogo del SingStore, naturalmente, è in continuo ampliamento.

CONCLUSIONI

L'offerta di giochi musicali per PS3 è molto ampia, varia e di qualità. Ogni serie è orientata verso uno stile ben preciso (*SingStar* è per tutti, *GH* e *RB* puntano al popolo del rock, *DJ Hero* a quello dei club), ma ognuno di essi saprà regalarti serate all'insegna del divertimento.

Se dovessimo scegliere un solo gioco musicale, probabilmente punteremmo su *SingStar*. D'accordo, è un karaoke e non richiede un impegno particolare, tuttavia è l'unica serie a proporre numerosi brani di musica italiana, pertanto è l'ideale per una serata in compagnia. Ma se la lingua non è un problema, non ti piace cantare e cerchi sfide più impegnative, la prima scelta non può che ricadere su *Rock Band* (e *RB 2* in particolare). È un titolo equilibrato, con una curva di apprendimento ben bilanciata e una stupenda modalità cooperativa con cui suonare in compagnia. La modalità Carriera è lunga e ricca di sfide, inoltre offre la libreria di brani scaricabili più ampia (superato soltanto da *SingStar*, i cui 1000 e passa brani scaricabili, tuttavia, provengono in buona parte dalle precedenti edizioni su disco). I prezzi delle canzoni, inoltre, sono senza dubbio i più competitivi. *Guitar Hero* segue il titolo di Harmonix da vicino, ma la sua modalità Carriera è meno profonda, i download più cari e meno numerosi. *DJ Hero*, di converso, paga il fatto di essere l'ultimo arrivato, pertanto offre pochi contenuti scaricabili. La sua tracklist orientata a rap e hip hop, inoltre, potrebbe confondere chi da un prodotto simile si aspettava più musica elettronica. A conti fatti, restano tutti ottimi titoli.



		DJ HERO	GUITAR HERO	ROCK BAND	SINGSTAR
CARATTERISTICHE GENERALI	N° di giocatori in locale	1-2	1-4	1-4	1-2
	N° di giocatori online	1-4	1-8	1-8	--
	Modalità di gioco	1	3	5	5
	Modalità di gioco online	1	5	4	1 (Comunità)
	Media di brani per disco	93	45-92	45-85	25-30
	Varietà di generi	Media	Molto alta	Molto alta	Alta
	Tutorial/Lezioni	Sì	Sì	Sì	No
	Compatibilità giochi PS2	--	No	No	Sì
	Vendita periferiche sfuse	No	Sì	Sì	Sì
	GIUDIZIO	Buono	Eccellente	Eccellente	Discreto
CARATTERISTICHE AUDIO/VIDEO	Brani originali o cover	Originali	Maggioranza originali	Maggioranza originali	Originali
	Eliminare/attutire voce e strumenti	No	Sì	Sì	Sì
	Brani in Dolby Digital	Sì	Sì	Sì	No
	Videoclip originali	No	No	No	Sì
	Editor di brani	No	Sì (*GHWT* e *GH 5*)	No	No
	Tracklist personalizzate	Sì	Sì (*GHWT* e *GH 5*)	Sì	No
	GIUDIZIO	Buono	Buono	Buono	Buono
OPZIONI ONLINE	Brani scaricabili	Sì	Sì	Sì	Sì
	Numero di brani scaricabili	2	Circa 250 in *GH 5* (con quelli di *GHWT* compatibili)	Più di 800 (*RB* e *RB 2*)	Più di 1100
	Pack di canzoni scaricabili	No	Sì	Sì	Sì
	Album completi scaricabili	No	Sì	Sì	No
	Costo di brani/pack/album	2,99/--/--	1,99/5,49/18,99	1,49/3,99/10,99	1,49/6,99/--
	Compatibilità contenuti tra differenti episodi	--	Sì (A pagamento)	Sì (A pagamento)	Sì (Gratis)
	Condivisione brani personalizzati	No	Sì (GHWT e GH5)	No	No
	OPZIONI di comunità	No	No	No	Sì
	GIUDIZIO	Sufficiente	Buono	Eccellente	Eccellente
PERSONALIZZAZIONE	Modifica personaggi	Sì	Sì	Sì	No
	Modifica strumenti	Sì	Sì	Sì	No
	Modalità per mancini	Sì	Sì	Sì	No
	Livelli di difficoltà	5	5	4	3
	Varie modalità visualizzazione caratteri	No	Sì	Sì	No
	GIUDIZIO	Buono	Eccellente	Eccellente	Sufficiente
	TOTALE	Buono	Buono	Eccellente	Buono

LEGENDA DELLA SCHEDA

Le note, i colori e le abbreviazioni della tabella a fianco vanno letti così:

Eccellente (E) / Buono (B): verde
Discreto (D) / Sufficiente (S): giallo.
Insufficiente (I): rosso.



Questo bollino indica il vincitore del confronto. Quando lo vedi compra il gioco a colpo sicuro: non può mancare nella tua ludoteca.



Ecco come viene indicato il vincitore del confronto sotto il profilo del rapporto qualità/prezzo.

CARATTERISTICHE GENERALI

Dati oggettivi che misurano le possibilità del gioco e danno un'idea della sua longevità.
Varietà di generi: Indica se il repertorio abbraccia più generi o se è limitato.
Tutorial/Lezioni: Valutiamo se il gioco include aiuti di qualche tipo per migliorare la tua tecnica con gli strumenti.
Compatibilità con i giochi PS2: Indichiamo se è possibile inserire i dischi degli episodi PS2 per importarne i brani all'interno della versione PS3.

CARATTERISTICHE AUDIO/VIDEO

Analizziamo il comparto audio e quello video.
Eliminare/attutire la voce e gli strumenti: Indichiamo se è possibile modificare i livelli dell'audio originale del brano per poter meglio sentire la propria esibizione

CARATTERISTICHE ONLINE

Valutiamo le caratteristiche e le opzioni che riguardano il gioco online.
Contenuti scaricabili compatibili con tutti gli episodi: Indichiamo, per esempio, se un brano di RB è compatibile con RB2. "A pagamento" indica se per farlo è necessario acquistare un file "chiave".
Opzioni comunità: rIndica se sono presenti opzioni orientate alla socializzazione tra utenti, come commenti o bollettini con le novità.

CARATTERISTICHE DI PERSONALIZZAZIONE

Differenti visualizzazioni dei caratteri: Indica se è possibile seguire i testi delle canzoni in modo statico o dinamico.

✉ Scrivi a **PlayGeneration**, Edizioni Master
Via Ariberto 24, 20123 Milano
@ Manda un'e-mail a **playgeneration@edmaster.it**

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Extra misteriosi

Ho prenotato l'edizione limitata di *Uncharted 2*, e ho scoperto che contiene un "voucher" esclusivo per scaricare alcuni contenuti: le armi d'oro (per l'online), 2 skin per il multiplayer e un set di cartoline. Mi spiegate di che si tratta?

@ Salvatore Garzoni

Un "voucher" è semplicemente un coupon (un foglietto, insomma), con un codice di 12 caratteri che puoi utilizzare sul Playstation Store per scaricare i contenuti in questione. Nel caso in questione, si tratta di due armi dorate e due personaggi nuovi che potrai utilizzare nelle partite in multiplayer. In più, questa edizione limitata contiene 4 cartoline decorate con immagini del gioco e un tema per l'interfaccia della tua PS3. In più, al posto della solita custodia di plastica il gioco è protetto da una scatola metallica.

***Uncharted 2* include,** nella versione limitata, alcuni extra scaricabili.

Sixaxis che non si connette

Possiedo due controller Sixaxis per PS3, ma quando li accendo, premendo il pulsante PS, non si connettono alla console. Devo per forza collegarli con il cavetto USB perché PS3 li riconosca e quindi funzionino. Che posso fare per risolvere il problema?

@Roberto del Campo

Si tratta di un piccolo bug noto, che dovrebbe essere stato risolto con l'ultimo aggiornamento. Se così non fosse, innanzitutto controlla che i pad siano carichi. Se i quattro LED del controller lampeggiano rapidamente, vuol dire che il pad sta cercando una console a cui "agganciarsi". Prova ad avvicinare il più possibile il pad alla console, e spegnila con il tasto PS quando i LED smettono di lampeggiare (a indicare l'avvenuta connessione con PS3). A quel punto dovresti essere in grado di accenderla di nuovo premendo sempre PS. Ripeti la procedura più volte, finché non sei sicuro che sia andata a buon fine, senza allontanarti troppo dalla console.

A caccia di emozioni forti

Cerco da tempo un survival horror degno di questo nome. *Siren, Condemned 2* e *Silent Hill: Homecoming* non mi sembrano niente di che, e ho già *Dead Space*. Cosa mi consigliate?

@ Murder Potato

Resident Evil 5 è un gran bel gioco, ma segue le orme del predecessore, puntando più sull'azione che sulla paura. Per i tuoi gusti ti consigliamo di provare *BioShock*, che grazie all'inquietante ambientazione saprà senza dubbio regalarti qualche salto sulla sedia. Anche *F.E.A.R. 2* ha i suoi momenti spaventosi. Da poco è nei negozi anche *Saw*, gioco ispirato all'omonima serie di film horror, ma prendilo solo se sei davvero con l'acqua alla gola. Dallo Store, infine, puoi scaricare i classici *Silent Hill* e *Resident Evil*, veri capostipiti del genere. Sarai comunque felice di sapere che *Dead Space 2* non è poi così lontano.



Resident Evil 5 **è un ottimo gioco, ma c'è chi apprezzerebbe un ritorno della saga allo stile delle origini.**



Qualsiasi gioco può incorrere in bug più o meno fastidiosi. Se si tratta di problemi sporadici ci si può sorvolare. Nei casi più gravi bisogna attendere una patch.

Un errore un po' criptico

Stavo giocando felicemente a *Call of Duty: World at War*, quando sullo schermo mi è comparso questo inquietante messaggio: *"Error/Dobj for xmodel/ `char_ger_wermacht_body1_m_g_rarmo#_1´ has moreThan 128 bones (see console for details)"*. Non ci capisco nulla, devo preoccuparmi?

@Angelo di Matteo

Sembrerebbe che il messaggio si riferisca a uno dei modelli dei personaggi del gioco, ma è difficile esserne sicuri. Se ti è apparso solo una volta, si tratterà probabilmente di un semplice bug (un errore di programmazione del gioco), e puoi smettere di pensarci. Nessun gioco è immune al rischio di contenere qualche piccolo problema del genere. È per questo che esistono le patch e gli aggiornamenti.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Come se non ci fosse già la crisi

Ho letto in giro che il prezzo di *Final Fantasy XIII* potrebbe raggiungere i 100 euro. Lo so che in Giappone costa più della media, ma speravo non succedesse anche da noi. È possibile? Io lo comprerò comunque, ovviamente.

@ Giorgio Olivieri

Le informazioni relative al prezzo per i mercati europeo e americano del capolavoro annunciato di Square Enix si limitano al momento a congetture. Sicuramente, a giudicare dai prezzi relativi alle prenotazioni in Giappone, qualche rivenditore ha effettivamente deciso di metterlo in vendita a un prezzo leggermente maggiorato. Le differenze non sembrano però eccessive. La catena Lawson, ad esempio, vende *FF XIII* a 8250 yen (circa € 60), al posto dei soliti 7800 (circa € 57). Se teniamo conto del fatto che da noi un gioco nuovo tende a costare intorno ai 70 euro, potremmo attenderci per *FF XIII* un prezzo intorno a 75 o 76 euro. I 100 euro di cui parli ci sembrano perciò decisamente poco probabili. Quando verrà annunciato il prezzo americano avremo qualche indicazione in più. Questo tipo di indiscrezioni tendono a diffondersi quando si tratta di giochi che venderanno tantissimo. Era già successo con *Modern Warfare 2*, e in quel caso le voci sul prezzo si erano rivelate del tutto infondate.



***FFXIII* a 100€?** **È probabile che costi un po' più del solito, ma non certo fino a questo punto.**



Se sei un appassionato di tuning, non limitarti alla serie di *Need for Speed*. Anche *Midnight Club L.A.* è un ottimo prodotto.

» DOMANDE CORTE, RISPOSTE BREVI

Play DAL FORUM WWW.PLAYGEN.IT

Secondo voi PS3 durera' 10 anni?

@ jungleman (dal forum)

A giudicare dalle recenti dichiarazioni di Sony relative al futuro e alla tecnologia 3D, siamo decisamente ottimisti. Tranquillo, la tua PS3 ti farà compagnia ancora per molto tempo.

Tra un po' giochi e update saranno solo per la Slim?

@altair 96 (dal forum)

Visto che la PS3 Slim è esattamente la stessa console del modello precedente, ci sentiamo di escluderlo.

Se metto la PS3 in verticale la lente pian piano si rovina?

@ Markshavin (dal forum)

Assolutamente no, è una vecchia leggenda metropolitana, risalente all'epoca di PS2. Evita ovviamente di spostare PS3 mentre il lettore è in funzione.

Perchè il mio monitor "stira" le immagini?

@ VinciFluminense (dal forum)

Con i monitor in formato 16:10 (diffusi in ambito PC) è normale che l'immagine venga un po' "stirata", sebbene la differenza non ci sembri poi così fastidiosa.

Più tuning e meno corse

I prossimi *Need for Speed* torneranno alle opzioni di tuning di *NFS Underground 2*?

@ Andrea Moretti

Il tuning c'è anche in *NFS: Shift*, ma non è certo al livello di *Underground*. Ci sono però altri titoli di guida che puntano molto su questa possibilità, come *Juiced 2* e l'ottimo *Midnight Club: Los Angeles*.

PSPgo problematica

Dopo aver comprato PSPgo, ho saputo di una promozione per cui, registrando il vecchio modello online, si potevano ricevere in regalo tre giochi. Sulla PSPgo mi sono registrato con il mio account, mentre sulla PSP vecchia c'è l'account di mio fratello. Quando provo a collegarmi con il mio account per registrarmi, mi dice che non è possibile collegarsi con quell'ID durante la sessione di un altro utente.

@ Andrea Lavezzi

Su PSP non è possibile far convivere i dati di più account in contemporanea. La PSP di tuo fratello era già registrata con il suo account, e di conseguenza non puoi registrarla con il tuo se prima non cancelli i suoi dati. Per fare questo, devi andare in Gestione Account e selezionare Elimina Account. Non preoccuparti, successivamente potrai inserire di nuovo i dati di tuo fratello. Fatto questo, dovresti essere in grado di iniziare una nuova sessione con la vecchia PSP (dopo aver inserito un UMD nel lettore) e così completare la procedura per ottenere la tua "ricompensa": i codici per i giochi.

Guarda come sono bravo

Salve, playmaniaci! Toglietemi una curiosità: che sono i trofei? A che servono?

@ Gabry Ponti

Si tratta di particolari sfide proposte dal gioco (uccidi 50 nemici con una bomba, segna un gol durante il recupero, e chi più ne ha più ne metta...), il cui superamento viene segnalato sul profilo di ciascun giocatore. Il loro scopo è esattamente lo stesso dei trofei reali: farsi bello con gli amici e ricordare le proprie prodezze.

Edizioni limitatissime

Volevo comprare la Black Edition di *Assassin's Creed 2*, ma purtroppo è esaurita. Credete che le mappe esclusive di questa edizione verranno prima o poi rese disponibili anche sul PS Store?

@ Maks Kowal

Si direbbe di sì, almeno stando alle dichiarazioni di Patrice Désilets, il direttore artistico del gioco. Il producer canadese ha dichiarato che "prima o poi tutti potranno giocare *Assassin's Creed 2* per intero". Non che il gioco, nella versione "liscia", non contenga abbastanza cose da tenerti impegnato molto a lungo.



Se ti interessa un'edizione limitata, meglio non indugiare troppo prima dell'acquisto.

[LA TUA OPINIONE CONTA]

Preferisci comprare i giochi PSP in UMD oppure scaricarli dallo Store?



I download sono il futuro, molto probabilmente, eppure si direbbe che la quasi totalità dei nostri lettori sia ancora molto legata al supporto fisico.

Per me il download è assolutamente inutile

Fantasy (dal forum di PlayGeneration)

"Ho comprato pochi mesi fa la PSP 3000, fregandomene della Go, perché dover scaricare i giochi proprio non mi piace. Il bello è toccare la copertina e infilare il gioco nella console, e non scaricarlo."

Scaricare è più comodo

Eduardo Garrone

"Se scarichi un gioco, non corri più il rischio di dimenticare da qualche parte l'UMD, o che questo si rompa. In più, hai sempre i giochi "a portata di mano". Peccato che costino quanto i giochi comprati in negozio!"

L'UMD tutta la vita

Oscar Mengacci

"Preferisco comprare i giochi in formato UMD. Per quanto possa essere comodo comprare un gioco direttamente da casa propria, è più facile che un file si corrompa sulla memory stick, piuttosto che si danneggi l'UMD. A volte, poi, capita che un gioco non venga scaricato bene e quindi funzioni male (è successo anche a me)."

Preferisco l'UMD

Ignazio Fontana

"Continuerà a comprare i giochi su UMD, perché non mi piace scaricarli. E poi posso prestarli agli amici se me lo chiedono."

L'UMD mi dà più sicurezza

Francesco Marino

"Preferisco l'UMD perché mi dà maggiore sicurezza. Non corri il rischio di dover cancellare un gioco per fare spazio sulla memoria interna, e in più ci sono il manuale e la copertina... mi fa sentire più sicuro di quello che ho comprato."

Un vero e proprio suicidio!

ryonarushima (dal forum di PlayGeneration)

"Ho sentito dire che forse nella prossima generazione si abolirà per sempre la vendita dei dischi nei negozi. Pensate alle conseguenze: che fine faranno le nostre collezioni? Che fine farà l'emozione di avere qualcosa di "fisico" tra le mani? Che fine faranno le belle limited edition? Che fine farà il concetto di "regalo"? Quello di PSPgo è solo l'inizio.... spero che Sony si renda conto che togliere il supporto è la più grossa sciocchezza che si possa fare..."

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Chi ha vinto, secondo te, la partita dell'anno: *FIFA* o *PES*?

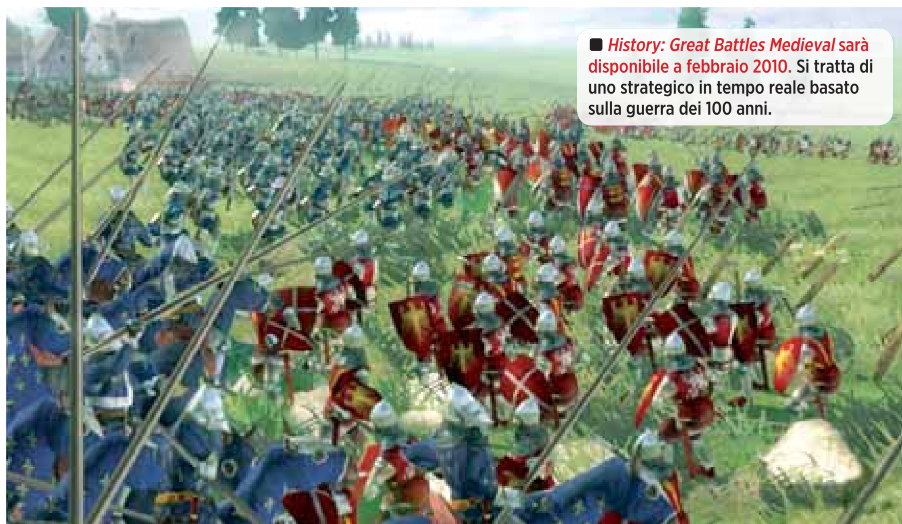
@ Manda un'email a **playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione".** Se vuoi, puoi inviarci una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione: la inseriremo accanto al tuo parere!

Persi nel limbo

Vorrei sapere cosa è stato di giochi come *Eight Days, Batman: il Cavaliere Oscuro* e *History: Great Battles Medieval*.

@ Angelo Toderico

Lo sviluppo di *Eight Days* è stato accantonato per permettere ai London Studios di Sony di completare altri progetti, come *Eye-Pet*, ma non sappiamo dirti se verrà prima o poi ripreso. Per quanto riguarda il gioco basato sul film "Il Cavaliere Oscuro", puoi metterti l'animo in pace. Il gioco era nelle mani di Pandemic Studios, ma EA Games ha cancellato il progetto lamentando continui ritardi e una qualità complessiva troppo bassa. Il fatto che Pandemic non esista più come studio di sviluppo chiude definitivamente il discorso. Chiudiamo con *History: Great Battles Medieval*, la cui uscita è prevista per il primo trimestre del 2010. Almeno stando alle dichiarazione degli sviluppatori, Slitherine.



History: Great Battles Medieval sarà disponibile a febbraio 2010. Si tratta di uno strategico in tempo reale basato sulla guerra dei 100 anni.

Connessione difficoltosa

Quando collego la mia PSP alla PS3, questa la riconosce solo come memoria, ma non me la fa registrare. Come posso fare?

@ Oscar D'Alessandro

Innanzitutto, verifica che la PSP sia impostata sulla modalità USB quando la colleghi a PS3. Puoi attivare manualmente la modalità andando in Impostazioni/ Connessione USB. Puoi provare anche a togliere la memory stick dalla PSP e tentare di nuovo a registrare la console, assicurandoti che non appaia nella lista dei dispositivi di PS3 (se è presente, eliminala e quindi aggiungila di nuovo). Se niente di tutto questo funziona, prova con un'altra PSP, magari prestata da un amico, oppure tenta di registrare la tua su una PS3 diversa, per capire da che parte stia il problema.



Per sincronizzare PS3 e PSP, collega quest'ultima a PS3 con un cavo USB, e seleziona "Registra dispositivo".

Televisori e marche

Che marca di televisori HD mi consigliate per la mia PS3?

@ Michele Caverna

Non abbiamo preferenze verso una marca specifica, l'importante è che sia giusta per te. Ci spieghiamo meglio: scegliere un televisore dipende dalle tue esigenze, da quanto spazio hai a casa e dal fatto che ti piaccia o meno la qualità delle immagini. Se il tuo negoziante è serio, una volta che gli avrai detto che vuoi usare il televisore per giocare con la PS3, dovrebbe mostrarti un video in HD o, meglio ancora, fartelo provare con una console collegata. A te, quindi, decidere se spendere o meno i tuoi soldi. Ricorda pure che, se hai una PS3 Slim e compri un televisore Sony Bravia, puoi usare il telecomando della tv per accendere e spegnere la console.

Viti cocciute

Volevo cambiare l'hard disk della mia PS3, ma le viti sono troppo dure, e il cacciavite non fa più presa. Ho anche provato con delle pinze, ma senza risultati. Consigli?

@ Vittoria Diaz

Basta una goccia di olio lubrificante per rendere le viti molto più "docili", ma cerca di usare un cacciavite di buona qualità. Se ormai le viti hanno perso la scanalatura, puoi provare con delle pinze di precisione... e molta pazienza. Come soluzione estrema puoi usare un utensile tipo Dremel per limare via la testa delle viti. La punta resterà nell'hard disk, ma almeno potrai estrarlo e sostituirlo.

PROBLEMI TECNICI

Un WiFi che non demorde

Ogni volta che lascio la mia PS3 in standby la luce verde del WiFi resta perennemente accesa, e in più si sente un lieve ronzio. Non succede a nessuno dei miei amici, potete dirmi da cosa è provocata questa stranezza?

@ Roberto de Martino

Se hai attivato l'opzione per spegnere e accendere la console da PSP con la Riproduzione remota, la lucina del WiFi resta sempre accesa perché la connessione è perennemente in attesa di nuovi "ordini" da parte di PSP. Questo, tra l'altro, spiega anche il leggero ronzio che senti. Il nostro suggerimento è quello di disattivare l'opzione e spegnere la console a mano, risparmiando pure quel po' di corrente elettrica consumata dalla modalità standby. Se non hai una PS3 Slim, puoi anche spegnere la console dall'interruttore sul retro.

Uno stick intraprendente

L'altro giorno, mentre giocavo con la PSP, mi è successa una cosa fastidiosa. Di punto in bianco, il personaggio ha iniziato a muoversi senza che toccassi lo stick, e lo stesso accadeva con il puntatore del browser Internet. Come faccio a risolvere il problema?

@ Giovanni Sassi

Puoi provare un paio di cose. Sony suggerisce di andare in Impostazioni del sistema/ Informazioni sul sistema e da lì provare a ricalibrare lo stick. Alcuni utenti, invece, hanno visto che il problema spariva stringendo (senza esagerare) le due piccole viti sul retro della console. Questo non riparerà magicamente la tua PSP nel caso sia effettivamente danneggiata, ma vale comunque la pena provare. Se il problema persiste, non ti resta che contattare l'assistenza clienti di Sony.



Perturbazione nella Forza

Ho aggiornato la mia PS3 alla versione 3.01 per risolvere un problema con *Il Potere della Forza*, che provocava un errore 80010514 all'avvio. Non è servito a nulla, e continuo ad avere lo stesso problema, e solo con quel gioco. Mando la console in assistenza?

@ Mario Brasi

Questo errore tende a presentarsi a seguito dell'installazione "difettosa" di un aggiornamento, o a causa di qualche settore danneggiato sul disco rigido. Per prima cosa potresti provare a cancellare i dati di gioco di *Il Potere della Forza*, per vedere se il problema sparisce. In caso contrario, formatta il disco rigido dopo aver fatto una copia di sicurezza dei tuoi dati, e quindi riprova col gioco prima di ripristinarli. Se nemmeno questo serve a nulla, prova a sostituire l'hard disk. Se tutto resta ancora come prima, non ti resta che chiamare il servizio clienti.

DOMANDE CO... R... BR...



Uscirà mai *LittleBigPlanet 2*?

@ Adriano Guerra

Al momento non è previsto. Tieni presente che, con la quantità di contenuti extra e livelli creati dagli utenti, l'esperienza del primo episodio è ben lontana dal potersi dire conclusa.

God of War Collection arriverà anche qui? Verrà tradotto in italiano?

@ Michele D'Angelo

Sony ha confermato che arriverà in Europa all'inizio del 2010. Non sappiamo dirti se la versione americana sarà multilingua, anche perchè non è ancora uscita.

Sarà mai sviluppato un gioco dedicato a KITT ("Supercar")?

@ Martina Santi

Su PS2 ce n'era uno, davvero pessimo. E si direbbe che nessuno voglia riprovarci per il futuro. In *Burnout Paradise*, però, un auto che rende omaggio a KITT è presente all'interno del pack "Legendary Cars".

Fino a quanti GB di hard disk sono supportati da PS3?

@ Roberta Penati

Nei negozi specializzati puoi trovare dischi rigidi da 2,5" e 5400 RPM fino a 500 GB di capienza. Il limite teorico è di ben 2 TB.

Quando uscirà *Resident Evil 6*?

@ Salvatore Alfonsi

Non si sa. L'unica cosa certa è che Capcom sta "raccogliendo le idee". Nel frattempo sarà nei negozi la versione Gold di *RE 5*, compatibile con il nuovo sensore di movimento e che include anche una serie di contenuti scaricabili.

Pagina mancante (pubblicità)

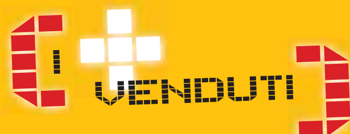
Quella che segue è una guida ai titoli più interessanti per PS3, PSP e PS2. Abbiamo assegnato a ciascuno un voto. Quest'ultimo potrà variare in futuro in virtù delle nuove uscite.

PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY



■ *PES 2010* supera *FIFA* anche quest'anno, almeno in Italia.

1. Call of Duty: Modern Warfare 2 (N)
2. Assassin's Creed 2 (↓)
3. Pro Evolution Soccer 2010 (N)
4. FIFA 10 (N)
5. Uncharted 2: Il Covo dei Ladri (N)
6. Need for Speed: SHIFT (N)
7. Dragon Age: Origins (↓)
8. Tekken 6 (↓)
9. WWE Smackdown vs Raw 2010 (N)
10. LEGO Indiana Jones 2: L'avventura continua (N)

■ *Uncharted 2* continua a vendere... e se lo merita!

PS3

AZIONE

BIONIC COMMANDO — Prezzo budget
» CAPCOM » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.
VOTO 88

BRÜTAL LEGEND — Prezzo budget
» EA GAMES » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali.
VOTO 83

DEVIL MAY CRY 4
» CAPCOM » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccelsa qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini.
VOTO 93

FAIRYTALE FIGHTS
» KOCH MEDIA » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un titolo che mischia azione e piattaforme, grafica fumettosa e grotteschi fiumi di sangue. Purtroppo annoia presto.
VOTO 69

GHOSTBUSTERS: IL VIDEOGIOCO
» SONY » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Cacciare fantasmi in compagnia degli attori del film è un'esperienza divertente, sebbene poco varia.
VOTO 85

HEAVENLY SWORD — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Realizzazione tecnica inarrivabile, ma breve e ripetitivo, complice un sistema di combattimento non sfruttato a dovere.
VOTO 85

HEROES OVER EUROPE
» UBISOFT » € 69,90 » 1-16 GIOCATORI » ITAL IANO » ETÀ: 12+
Battaglie aeree durante la Seconda Guerra Mondiale. Un titolo immediato e adatto a tutti, ma poco longevo e profondo.
VOTO 63

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY
» 505 GAMESTREET » € 59,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+
Battaglie aeree che divertiranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.
VOTO 87

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA CONQUISTA
» EA » € 44,90 » 1-16 GIOCATORI » ITAL IANO » ETÀ: 16+
Le battaglie sono affrontabili sia al comando dei buoni che dei malvagi, ma il gioco è ripetitivo e poco accattivante.
VOTO 71

MERCENARIES 2: INFERNO DI FUOCO
» EA GAMES » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Lavora per il miglior offerente in una guerra da affrontare in libertà. Peccato per alcuni problemini nel comparto tecnico.
VOTO 79

MINI NINJAS
» EIDOS » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricercata. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito.
VOTO 83

NINJA GAIDEN SIGMA 2
» TECMO » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3.
VOTO 90

RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO — Prezzo budget
» SONY » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di *R&C*.
VOTO 92

SOCOM CONFRONTATION — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco di azione tattica pensato esclusivamente per l'Online. Se ami il genere, passerai sopra ai difetti.
VOTO 79

STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA
» LUCASARTS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco d'azione che ricrea a meraviglia lo stile di combattimento Jedi e la grandezza dell'universo "Star Wars".
VOTO 87

TCOR: ASSAULT ON DARK ATHENA
» ATARI » € 49,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un ottimo mix di azione e stealth, corredato dall'ulteriore attrattiva di un eroe carismatico e di un secondo gioco incluso.
VOTO 79

WET
» BETHESDA » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un tripudio di azione in salsa cinematografica molto divertente ma afflitto da evidenti limiti tecnici.
VOTO 71

X-MEN LE ORIGINI: WOLVERINE
» ACTIVISION » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Spettacolare gioco d'azione, coinvolgente come il film e con un'impostazione di gioco alla *God of War*. Consigliato.
VOTO 82

GDR

DRAGON AGE: ORIGINS — Nuovo!
» EA GAMES » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un gioco di ruolo maturo, di stampo fantasy e con struttura aperta. I fan del genere non dovrebbero lasciarselo scappare.
VOTO 90

ETERNAL SONATA
» NAMCO BANDAI » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un delizioso GdR che, a dispetto dello svolgimento lento e lineare, conquista con la sua grafica e i suoi combattimenti.
VOTO 91

FALLOUT 3: GOTY
» BETHESDA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un *Oblivion* post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite.
VOTO 94

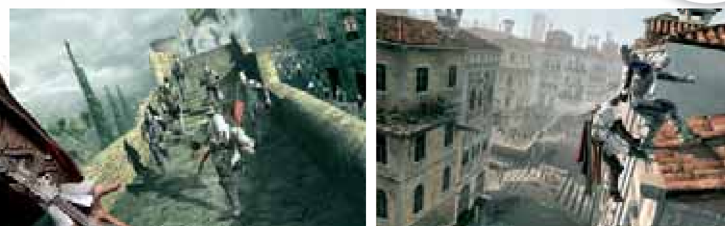
MARVEL LA GRANDE ALLEANZA 2
» ACTIVISION » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco di ruolo d'azione in cui controllerai gli eroi Marvel. Graficamente un po' povero, ma perfetto per gli appassionati.
VOTO 80

TES IV: OBLIVION GOTY — Prezzo budget
» UBISOF T » € 34,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un GdR che riscrive il concetto di libertà d'azione e di longevità, in una edizione completa di tutte le espansioni.
VOTO 94

3 ragioni per giocare a...

Assassin's Creed II

Play GIOCO DEL MESE



1. GRANDE VARIETÀ. Il primo *AC* proponeva missioni troppo spesso identiche tra loro. In questo seguito ce ne sono 15 tipi, oltre alle investigazioni e alla ricerca delle piume.

2. SPETTACOLARITÀ. Firenze, Venezia e le campagne tosco-emiliane sono state ricreate in modo impeccabile. Anche il doppiaggio è generalmente di ottimo livello.

3. ESPERIENZA UNICA. Quanti giochi conosci ambientati nel Rinascimento? Lo straordinario lavoro di documentazione dà origine a un'avventura da oltre 20 ore.

AVVENTURA

ASSASSIN'S CREED II
» UBISOFT » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.
VOTO 91

BATMAN ARKHAM ASYLUM
» EIDOS » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il carisma di Batman e del Joker in una superba avventura che fonde azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. Splendido.
VOTO 93

DEAD SPACE
Prezzo budget
» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.
VOTO 91

GRAND THEFT AUTO IV
Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna softeca PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.
VOTO 97

INFAMOUS
Prezzo budget
» SONY » € 29 ,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco open world che aggiunge alla formula superpoteri e la possibilità di agire da buono o da malvagio.
VOTO 92

METAL GEAR SOLID 4
Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.
VOTO 97

MIRROR'S EDGE
Prezzo budget
» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un titolo innovativo in ogni senso, dal sistema di controllo alla struttura di gioco. Se cerchi nuove esperienze, non perdertelo.
VOTO 95

PRINCE OF PERSIA
Prezzo budget
» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Una grande avventura epica all'insegna delle acrobazie e dei duelli. L'estetica è incantevole, ma il gioco è un po' ripetitivo.
VOTO 90

PROTOTYPE
» ACTIVISION » € 69 ,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura in un mondo aperto resa particolarmente divertente e varia dai violenti superpoteri del suo protagonista.
VOTO 88

RED FACTION GUERRILLA
Prezzo budget
» THQ » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un sandbox ambientato su un pianeta Marte totalmente distruttibile. È lungo e divertente, ma la tecnica è migliorabile.
VOTO 89

RESIDENT EVIL 5
» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Avvincente, spettacolare, longevo... *Resident Evil 5* è senza dubbio una delle migliori avventure d'azione per PS3.
VOTO 95

SAINTS ROW 2
» THQ » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura in stile *GTA* con ottimi spunti e eccellente personalizzazione, ma un comparto tecnico sottotono.
VOTO 85

SILENT HILL HOMECOMING
» KONAMI » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Tutto il buono della serie e qualche novità nella struttura, ma manca di ritmo e graficamente sarebbe potuto essere migliore.
VOTO 88

SIREN: BLOOD CURSE
Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un survival horror intenso, avvincente e difficile, più bilanciato rispetto ai capitoli PS2. Per gli amanti dell'horror in stile orientale.
VOTO 85

TOMB RAIDER UNDERWORLD
» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Lara debutta su PS3 con un'avventura poco innovativa eppure qualitativamente brillante. Coinvolgente la trama.
VOTO 90

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Breve ma intensa, è un'avventura accessibile a chiunque, impreziosita da un comparto grafico di prima categoria.
VOTO 95

UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI
» SONY » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo Online. Uno dei migliori titoli PS3.
VOTO 97

PICCHIADURO

DRAGON BALL Z RAGING BLAST
» NAMCO BANDAI » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.
VOTO 85

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM
» BANDAI » € 59,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Combattimenti veloci e frenetici per un titolo che a livello grafico annulla ogni differenza tra gioco e anime. Poche modalità.
VOTO 85

SOULCALIBUR IV
Prezzo budget
» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti stregherà anche se non sei un amante del genere.
VOTO 92

STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » € 64,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Le meccaniche irresistibili e la grafica dirompente rendono questo titolo un acquisto obbligato per la tua collezione.
VOTO 94

TEKKEN 6
» NAMCO BANDAI » € 64,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.
VOTO 90

UFC 2009 UNDISPUTED
» THQ » € 59,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un picchiaduro che ricrea fedelmente la UFC e i suoi brutali combattimenti di arti marziali miste. Complesso ma appagante.
VOTO 86

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2010
» THQ » € 64,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.
VOTO 80

IL MEGLIO PER PS3

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 CoD Modern Warfare 2 N
ACTIVISION | SPARATUTTO



La serie di *Call of Duty* è una vera e propria garanzia. L'intensa (e controversa) Campagna in singolo e l'eccezionale modalità Online rendono *MW 2* un autentico capolavoro. Da avere a tutti costi.

2 Assassin's Creed II N
UBISOFT | AVVENTURA

3 Dragon Age: Origins N
EA GAMES | GDR

4 Tekken 6 N
NAMCO BANDAI | PICCHIADURO

5 Uncharted 2: Il Covo dei Ladri
SONY | AVVENTURA D'AZIONE

I VOSTRI PREFERITI

1 Uncharted 2: Il Covo dei Ladri N
SONY | AVVENTURA D'AZIONE



La nuova avventura di Nathan Drake vi ha davvero conquistato, grazie al ritmo di gioco elevatissimo e alla grafica senza paragoni. Neanche gli ultimi pezzi da novanta sono riusciti a farvela dimenticare.

2 CoD Modern Warfare 2 N
ACTIVISION | SPARATUTTO

3 Assassin's Creed 2 =
UBISOFT | AVVENTURA

4 FIFA 10 =
EA SPORTS | SPORT

5 Pro Evolution Soccer 2010
KONAMI | SPORT



PES 2010 resiste in classifica ma scende all'ultima piazza. Al calcio, si sa, non si comanda.

I 4 migliori giochi...





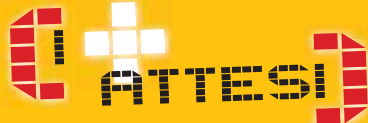
DJ Hero

Se hai sempre sognato di essere un DJ o ti senti un mago del mixer, l'ultima proposta di Activision in fatto di giochi musicali è quello che fa per te. L'idea non è del tutto originale e trae forti spunti da *Beatmania*, sviluppato da Konami per PS2.

Beaterator

Se scratchare non ti basta e vuoi creare la tua musica, dai un'occhiata a *Beaterator* per PSP, sviluppato da Rockstar con la collaborazione del produttore discografico Timbaland. Potrai condividere i tuoi mix e partecipare a feste a tema su Home.

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A: **playgeneration@edmaster.it**



I + ATTESI

1 God of War III
»PS3 »SONY »AVVENTURA »MARZO 2010

In questi mesi siamo stati letteralmente sommersi di capolavori, ma si sente la mancanza di un'avventura epica e brutale come *God of War III*.



2 Final Fantasy XIII
»PS3 »SQUARE ENIX »GDR » 9 MARZO 2010

Square Enix ha finalmente annunciato la data del lancio occidentale, il 9 marzo. Inutile dire che abbiamo subito ricominciato a salivare...



3 Heavy Rain
»PS3 »SONY »AVVENTURA »INIZIO 2010

In un mercato pieno di seguiti, un titolo come *Heavy Rain* non può che meritarsi tutta la nostra attenzione. Le prime ore di gioco sono promettenti.



GUIDA



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX — Prezzo budget
»EA GAMES »€ 19,90 »1-8 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Gare arcade entusiasmanti e varie come su PS2, ma rese più spettacolari da una grafica e una libertà di nuova generazione. VOTO 94



COLIN MCRAE DIRT 2
»CODEMASTERS » € 69,90 »1-8 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 12+

Galvanizzante, longevo e stracolmo di opzioni, *Colin McRae DIRT 2* è molto più di un semplice gioco di rally. VOTO 93



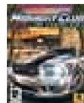
FUEL
»CODEMASTERS » € 64,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 7+

Un arcade con veicoli ben differenziati e una discreta libertà nel percorrere scenari enormi. Leggermente monotono. VOTO 83



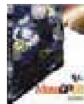
GRAN TURISMO 5: PROLOGUE — Prezzo budget
»SONY » € 29,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente. VOTO 94



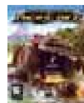
MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES — Prezzo budget
»ROCKSTAR »€ 29,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 12+

Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo. VOTO 93



MOTOGP 08
»CAPCOM »€ 49,90 »1-12 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Capcom sposa una filosofia che speriamo accompagni la serie anche in futuro: qualità sopraffina e una giocabilità accessibile. VOTO 91



MOTORSTORM PACIFIC RIFT — Prezzo budget
»SONY » € 29,90 »1-4 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 16+

MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato. VOTO 91



NEED FOR SPEED SHIFT
»EA » € 64,90 »1-8 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Un simulatore bilanciato e coinvolgente, anche se non riesce a superare sotto nessun aspetto i "pesi massimi" del genere. VOTO 91



PURE — Prezzo budget
»DISNEY » € 39,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Velocità arcade intensa e spettacolosa. La guida manca di spessore ma appassiona, soprattutto giocando online. VOTO 90



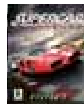
RACE DRIVER GRID
»CODEMASTERS » € 29,90 »1-12 GIOC. »ITALIANO »ETÀ: 3+

Una simulazione automobilistica ricca e tecnicamente impeccabile. I controlli vantano una flessibilità inarrivabile. VOTO 92



SBK 09
»BLACK BEAN » € 64 ,90 »1-8 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

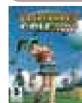
Grafica fotorealistica e controlli in grado di soddisfare tanto i principianti quanto gli amanti della simulazione. VOTO 91



SUPERCAR CHALLENGE
»SYSTEM 3 » € 49 ,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

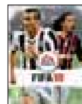
Una simulazione dura e pura, ricca di modalità e con un parco auto d'eccezione. Graficamente, però, non è granché. VOTO 79

SPORT



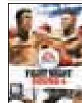
EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR
»SONY » € 59,90 »1-50 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Simulazione di golf che diverte con la sua immediatezza, le sue opzioni e la solidità del suo comparto tecnico. VOTO 86



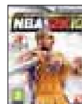
FIFA 10
»EA SPORTS » € 64,90 »1-20 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Una simulazione calcistica a 360°, sorretta da una montagna di opzioni e da un comparto ludico assolutamente ottimo. VOTO 93



FIGHT NIGHT ROUND 4
»EA SPORTS »69,95 € »1-2 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 16+

Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa. VOTO 94



NBA 2K10
»2K SPORTS » € 59,90 »1-10 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare. VOTO 92



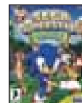
NBA LIVE 10
»EA SPORTS » € 64,90 »1-10 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare. VOTO 89



PRO EVOLUTION SOCCER 2010
»KONAMI » € 69,90 »1-7 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Una simulazione calcistica più convincente di *PES 2009*, capace di divertire a dispetto delle sue imperfezioni. VOTO 94



SEGA SUPERSTARS TENNIS — Prezzo budget!
»SEGA » € 29,90 »1-4 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Un gioco di tennis divertente, contraddistinto da uno spirito arcade e dalle celeberrime mascotte Sega. VOTO 84



SHAUN WHITE SNOWBOARDING — Prezzo budget!
»UBISOFT » € 29,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Un simulatore di snowboarding che soffre di qualche sbavatura nel sistema di controlli. Buono il multiplayer.. VOTO 80



SKATE 2
»EA GAMES » € 39,90 »1-8 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 16+

Smagliante, profondo e stracolmo di opzioni. Pur non innovando di molto, *Skate 2* migliora il predecessore sotto ogni aspetto. VOTO 91



TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 10
»EA SPORTS » € 69,90 »1-4 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Un completissimo simulatore di golf che, pur senza grandi novità, entusiasmerà ancora una volta i fan di questo sport. VOTO 86



TOP SPIN 3 — Prezzo budget!
»2K SPORTS » € 29,90 »1-4 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

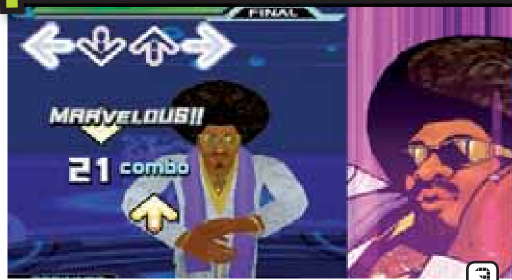
Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante. VOTO 90



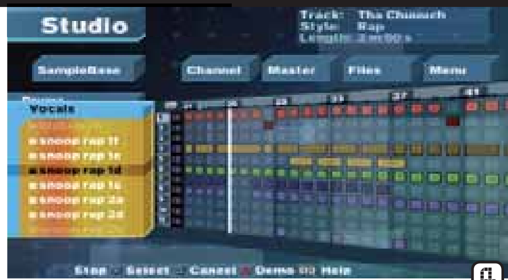
VIRTUA TENNIS 2009
»SEGA » € 69,90 »1-4 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+

Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente. VOTO 87

per far ballare i tuoi amici!



3



4

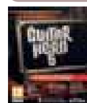
Dancing Stage SuperNOVA 2

Suonare, creare nuovi brani... manca soltanto un gioco per ballare! Potrai trasformare il tuo salotto in una discoteca grazie all'eccentrico *Dancing Stage* di Konami, o apprendere i rudimenti della breakdance con *B-Boy*.

MTV Music Generator 3

Possiedi solo PS2 ma non vuoi rinunciare a esprimere il tuo talento musicale? Codemasters ha pensato a te. Il catalogo delle tracce da remixare include brani di OutKast, Sean Paul o Snoop Dog: sono hit di qualche anno fa, dato che il gioco risale al 2004.

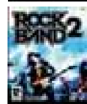
MUSICALE



GUITAR HERO 5
» ACTIVISION » € 69,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di *GH*. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti.

VOTO 79



ROCK BAND 2
» EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici.

VOTO 93



ROCK BAND THE BEATLES
» EA » € 64,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il gioco musicale più curato per PS3, nonché un riuscitissimo omaggio ai Beatles. Peccato ci siano "solo" 45 canzoni.

VOTO 89



SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) Prezzo budget!
» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di *SingStar*... Il re della festa.

VOTO 92

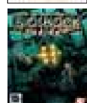
SPARATUTTO



BATTLEFIELD BAD COMPANY Prezzo budget!
» EA GAMES » € 29,90 » 1-24 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un FPS baciato da una storia divertente, un multiplayer notevole e dosi massicce di azione di ottima qualità tecnica.

VOTO 91



BIOSHOCK Prezzo budget!
» 2K GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Una grande avventura in soggettiva con una progressione e una trama originali e appassionanti.

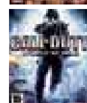
VOTO 94



BORDERLANDS
» 2K GAMES » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online.

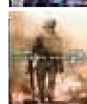
VOTO 90



CALL OF DUTY WORLD AT WAR
» ACTIVISION » € 64,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il miglior FPS della Seconda Guerra Mondiale, anche se avrebbero giovato più innovazioni e una maggiore longevità.

VOTO 91



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
» ACTIVISION » € 69,99 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Come *MW*, meglio di *MW*. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità.

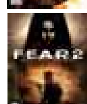
VOTO 94



FAR CRY 2 Prezzo budget!
» UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto che scommette su un'impostazione alla *GTA* ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online.

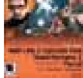
VOTO 90



F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN
» WARNER » € 49,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto horror dalle atmosfere tese e agghiaccianti. Grafica altalenante, ma emozioni assicurate.

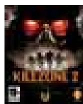
VOTO 89



HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX Prezzo budget!
» EA GAMES » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 16+

Uno sparatutto in prima persona che ha fatto la storia, le sue due "espansioni" e due geniali titoli inediti. In inglese.

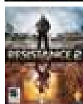
VOTO 92



KILLZONE 2 Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno degli sparatutto più avvincenti del catalogo PS3, reso ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio.

VOTO 97



RESISTANCE 2 Prezzo budget!
» SONY » 29,90 » 1-60 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Uno sparatutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta.

VOTO 93



WOLFESTEIN
» ACTIVISION » € 69,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione.

VOTO 79

VARI



BUZZ! QUIZ TV + BUZZER
» SONY » € 69,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo.

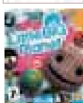
VOTO 90



KATAMARI FOREVER
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa.

VOTO 88



LITTLEBIGPLANET Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi.

VOTO 96

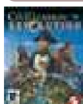


TIME CRISIS 4 + G-CON
» NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco.

VOTO 80

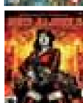
STRATEGIA



CIVILIZATION REVOLUTION Prezzo budget!
» 2K GAMES » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Guidare una civiltà del nostro mondo verso il progresso e la vittoria è inebriante. Non riuscirai a smettere di giocare.

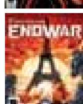
VOTO 90



COMMAND & CONQUER RED ALERT 3 Prezzo budget!
» EA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Strategia in tempo reale nella Terza Guerra Mondiale. Ottimi i controlli e la modalità cooperativa.

VOTO 89



ENDWAR (+ HEADSET)
» UBISOFT » € 44,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Valido tecnicamente e semplice da controllare grazie ai comandi vocali. Pregevole, anche se non profondissimo.

VOTO 84

I MIGLIORI PLATINUM

PS3



Red Faction Guerrilla: un piccolo prezzo per un'avventura distruttiva.

1. Fallout 3 (↑)
2. GTA IV (↑)
3. Metal Gear Solid 4 (↓)
4. Red Faction Guerrilla (N)
5. Midnight Club L.A. (=)
6. Bioshock (=)
7. Dead Space (↑)
8. Killzone 2 (↓)
9. MotorStorm Pacific Rift (=)
10. ISDA: La Conquista (N)

PSP

1. Pack GTA LC Stories + VC Stories (=)
2. God of War Chains of Olympus (=)
3. Midnight Club L.A. Remix (=)
4. PES 2009 (=)
5. Tekken Dark Resurrection (↑)
6. MGS Portable Ops (↓)
7. Silent Hill Origins (=)
8. Patapon (=)
9. Secret Agent Clank (↑)
10. Star Wars: Il Potere della Forza (N)



Il Potere della Forza ha avuto un taglio di prezzo. Bella lì!

I + VENDUTI PER PSP


LittleBigPlanet balza subito al comando. Un ritorno in grande stile.

1. LittleBigPlanet ↑
2. FIFA 10 ↑
3. F1 2009 N
4. Gran Turismo ↓
5. Football Manager 2010 N
6. GTA: Chinatown Wars ↑
7. Pro Evolution Soccer 2010 =
8. Star Wars Battlefront: Lo Squadrone Speciale N
9. WWE Smackdown Vs Raw 2010 N
10. Need for Speed: SHIFT ↓


Gran Turismo si mette in scia. Riuscirà ad effettuare il sorpasso?

PSP AVVENTURA

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2.
VOTO 94

GTA CHINATOWN WARS
» ROCKSTAR » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
La visuale ricorda i primi, classici *GTA*, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti.
VOTO 90

GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Ottima raccolta che include i due *GTA* usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori.
VOTO 94

HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE
» EA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo.
VOTO 77

INDIANA JONES E IL BASTONE DEI RE
» LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
L'impavido Indy torna per un'avventura inedita. Le meccaniche sono piuttosto elementari, la grafica poteva essere più curata.
VOTO 65

LEGO BATMAN — Prezzo budget
» WARNER » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Indossa i panni di Batman in un'avventura varia e appassionante quanto gli altri titoli Lego, seppure priva di multiplayer.
VOTO 86

LEGO INDIANA JONES — Prezzo budget
» ACTIVISION » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Rivivi i primi tre lungometraggi di Indy in puro stile Lego. Spassoso come su PS3, ma senza la modalità cooperativa.
VOTO 90

MGS PORTABLE OPS — Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Per grafica, giocabilità e modalità multiplayer, *Portable Ops.* è senz'altro la più grande avventura per PSP.
VOTO 94

MGS PORTABLE OPS PLUS
» KONAMI » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una versione di *MGS PO* orientata al multiplayer (la modalità in singolo è limitatissima) e in vendita a un ottimo prezzo.
VOTO 85

OBSCURE: THE AFTERMATH — Nuovo!
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico.
VOTO 86

SILENT HILL ORIGINS — Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Angosciante come un *SH* per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, *Origins* si classifica tra i migliori giochi PSP.
VOTO 93

GUIDA

BURNOUT DOMINATOR — Prezzo budget
» EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must.
VOTO 90

COLIN MCRAE RALLY 2005 — Prezzo budget
» CODEMASTERS » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Pur essendo un titolo con qualche anno sulle spalle, resta il miglior simulatore di rally puro per il portatile Sony.
VOTO 88

F1 2009 — Nuovo!
» CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione.
VOTO 88

GRAN TURISMO
» SONY » € 39,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e longeva.
VOTO 85

MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento.
VOTO 92

MOTO GP — Prezzo budget
» NAMCO » € 29,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti.
VOTO 88

MOTORSTORM ARCTIC EDGE
» SONY » € 39,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online.
VOTO 91

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
» SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP.
VOTO 86

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE — Prezzo budget
» SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori.
VOTO 80

RIDGE RACER 2 — Prezzo budget
» NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo.
VOTO 92

SBK 09 — Prezzo budget
» BLACK BEAN » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno.
VOTO 78

WIPEOUT PULSE — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato.
VOTO 89

E tu, che voto daresti a...

Ratchet & Clank: A Spasso nel Tempo
@ Encriro (dal forum)

Capolavoro Temporale!
Torna il dinamico duo, stavolta diviso, in un'avventura che regala emozioni, nonostante il gameplay sia invariato. Un grande passo in avanti è stato fatto a livello grafico: le ambientazioni sono ricche di dettagli e il gioco scorre senza rallentamenti, per non parlare della vastità delle galassie esplorabili ricche di missioni.

VOTO 93 — *Ratchet & Clank* non è mai stato così immenso, divertente e colorato. *A Spasso nel Tempo* segna un nuovo apice.

Metal Gear Solid 4
@ King Scar (dal forum)

Un gioco indimenticabile
Un gioco indimenticabile, che sorprende per una grafica stupefacente ed una giocabilità eccellente. Il livello narrativo è come sempre al massimo, con personaggi carismatici e particolareggiati. Le musiche, vecchie e nuove, rievocano i grandi momenti degli altri *Metal Gear Solid*. Uno dei migliori giochi per PS3 ed imperdibile per i fan della serie.

VOTO 98 — Stupefacente sotto tutti gli aspetti, dalla grafica alla narrazione, fino ai personaggi e ai dettagli.

Red Faction Guerrilla
@ sackboy G (dal forum)

Di tutto, di più...
Un gioco open world, con una grande libertà di movimento. La trama non è il massimo, ma basta per farti avanzare nel gioco. Quello che stupisce è l'ambientazione: un pianeta come Marte completamente distruttibile ed esplorabile che dovrai liberare dalla tirannia dell'EDF. Insomma, se vi piace sparare e girare il mondo a bordo di 36 veicoli, questo è il gioco che fa per voi.

VOTO 90 — Un gioco fantastico, che vi stupirà per la sua longevità. Certo, ha i suoi difetti, ma quale gioco non ce l'ha?

AZIONE

BEN 10 ALIEN FORCE — Nuovo!
» D3 PUBLISHER » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione e di piattaforme piuttosto semplice, dedicato ai fan della serie. Tecnicamente non fa gridare al miracolo.
VOTO 60

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
» KONAMI » € 34,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso.
VOTO 91

CLANK AGENTE SEGRETO
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica.
VOTO 89

DEAD HEAD FRED — Prezzo budget
» D3 » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un'originale avventura all'insegna dell'umorismo più nero, che farà senz'altro la gioia degli amanti del genere.
VOTO 82

KILLZONE LIBERATION — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer.
VOTO 92

MANHUNT 2 — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto.
VOTO 86

MARVEL LA GRANDE ALLEANZA 2
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Tutti gli eroi Marvel riuniti sul piccolo schermo della tua PSP con una storia ispirata a un classico del fumetto.
VOTO 72

NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING
» BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione con protagonista Naruto che non soddisferà i fan, a causa del sistema di combattimento poco profondo.
VOTO 59

PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?
» DIGITAL BROS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un divertentissimo mix di azione e plataform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile.
VOTO 81

RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata.
VOTO 91

RESISTANCE RETRIBUTION
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP.
VOTO 92

STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRONE SPECIALE — Nuovo!
» REBELLION » € 39,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico migliorabile.
VOTO 75

STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA
» LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari".
VOTO 83

SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità.
VOTO 94

TENCHU 4
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja.
VOTO 88

TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO
» ACTIVISION » € 44,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più.
VOTO 69

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS — Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un mito dei videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi.
VOTO 91

GDR

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finezze grafiche e, soprattutto, diverte.
VOTO 93

MANA KHEMIA: STUDENT ALLIANCE
» NIS » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
Un GdR di stampo classico, longevo e profondo. Potrai apprezzarlo al massimo solo se te la cavi bene con l'inglese.
VOTO 62

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
» CAPCOM » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia.
VOTO 91

PHANTASY STAR PORTABLE
» SEGA » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un discreto mix di GdR e azione che regala maggiori soddisfazioni in compagnia. Peccato sia in inglese.
VOTO 74

STAR OCEAN FIRST DEPARTURE
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Il buon intreccio di questo GdR tradizionale e il suo pregevole sistema di combattimento in tempo reale ti soddisferanno.
VOTO 83

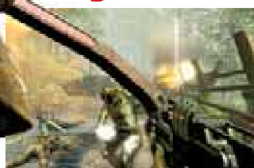
STAR OCEAN SECOND EVOLUTION
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in *Second Evolution* un GdR di classico dalla buona trama.
VOTO 85

WILD ARMS XF — Prezzo budget
» 505 GAMESTREET » € 24,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Un Gioco di Ruolo tattico che avvince per l'impianto di gioco, semplice ma ricco di opzioni. In inglese.
VOTO 82

Resistance 2

@ Biagio E. (e-mail)

60 giocatori online!



È uno sparatutto completo e immersivo, in grado di surclassare anche *Call of Duty: World at War*. Il multiplayer con 60 giocatori non teme confronti.

VOTO 97 — È un titolo imperdibile, soprattutto adesso che viene venduto a prezzo ridotto. Offre una Campagna e un multiplayer impareggiabili.

Batman Arkham Asylum

@ J.J. Pony (e-mail)

Il Cavaliere Oscuro è tornato



È un vero capolavoro, senza dubbio il miglior gioco di Batman della storia. I fan del pipistrello troveranno tutto quello che hanno sempre sognato.

VOTO 100 — La grafica è superba e i doppiatori italiani sono gli stessi della celebre serie animata. Un'esperienza indimenticabile.

VUOI VEDER PUBBLICATA LA TUA MINI-RECENSIONE? MANDA UNA E-MAIL A: playgeneration@edmaster.it

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1. **LittleBigPlanet** (N) — SONY | PIATTAFORME



La festa su PSP non è ancora finita! Dopo *Gran Turismo* e *GTA: Chinatown Wars* è il turno di un'altra serie di primo piano, *LittleBigPlanet*. Senza dimenticare, naturalmente, quel gioiellino che è *Obscure*...

2. **F1 2009** (=) — CODEMASTER | GUIDA
3. **Gran Turismo** (N) — SONY | GUIDA
4. **Obscure: The Aftermath** (↓) — PLAYLOGIC | SURVIVAL HORROR
5. **GTA: Chinatown Wars** (↓) — ROCKSTAR | AZIONE

I VOSTRI PREFERITI

1. **Gran Turismo** (N) — SONY | GUIDA



È il simulatore di guida del momento, su PSP, ed evidentemente non potete più farne a meno. Un "aperitivo" gustoso in attesa della portata principale, ovvero il capitolo in HD atteso su PS3.

2. **LittleBigPlanet** (↓) — SONY | PIATTAFORME
3. **GTA Chinatown Wars** (↓) — ROCKSTAR | AZIONE
4. **FIFA 10** (↓) — EA SPORTS | SPORT
5. **Naruto Shippuden Legends Akatsuki Rising** (↓) — NAMCO BANDAI | PICCHIADURO



Naruto SLAR è un gioco mediocre, ma ai fan non sembra importare.

SPORT

BLOOD BOWL
KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. VOTO 78

EVERYBODY'S GOLF 2 — Prezzo budget
SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. VOTO 88

FIFA 10
EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... VOTO 90

NBA LIVE 09 — Prezzo budget
EA SPORTS » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Pur senza introdurre novità rivoluzionarie, la simulazione cestistica di EA appassiona per il livello di realismo e la giocabilità. VOTO 91

PRO CYCLING 2009
DIGITAL BROS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Gli appassionati di ciclismo gongoleranno alla prospettiva di gestire una squadra e decidere le strategie migliori in gara. VOTO 75

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Tecnicamente pregevole e completo sotto il profilo delle modalità, è limitato solo dai controlli poco profondi. VOTO 84

PICCHIADURO

DISSIDIA: FINAL FANTASY
SQUARE ENIX » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
I personaggi più famosi della serie *FF* si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. VOTO 83

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2
NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Tutta l'emozione e il ritmo dell'anime in un picchiaduro abbastanza semplice e assai simile al predecessore. VOTO 78

SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. VOTO 89

TEKKEN DARK RESURRECTION — Prezzo budget
SONY » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Per numero di opzioni, qualità tecnica e divertimento offerto è il miglior picchiaduro per PSP e uno dei migliori in generale. VOTO 97

WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
THQ » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. VOTO 75

VARI

BEATERATOR
ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. VOTO 83

BUZZ! INGEGNAMENTE
SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Allena la mente in singolo o affronta i suoi minigiochi insieme ad altri cinque amici. La ripetitività, tuttavia, è dietro l'angolo. VOTO 77

BUZZ! IL QUIZZONE NAZIONALE
SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'intramontabile quizzone di casa Sony appare anche su PSP con domande squisitamente "tricolori". VOTO 78

CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED — Prezzo budget
CAPCOM » € 14,90 » 1-2 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
Una strepitosa raccolta che include una ventina di titoli storici Capcom. Consigliata a tutti i nostalgici. VOTO 80

ECHOCHROME
SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. VOTO 87

LOCOROCO 2 — Prezzo budget
SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. VOTO 90

MIND QUIZ — Prezzo budget
SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una completissima palestra mentale con più di 50 prove di ogni genere per migliorare memoria, riflessi e quant'altro. VOTO 77

PARAPPA THE RAPPER — Prezzo budget
SONY » € 24,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Divertente come su PSone: peccato che, nonostante le nuove opzioni, sia sempre breve. VOTO 83

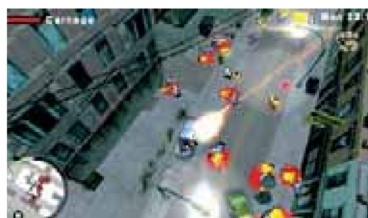
PATAPON 2
SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. VOTO 91

PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS — Prezzo budget
VIRGIN PLAY » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, *Puzzle Quest* fa per te. VOTO 88

ROCK BAND UNPLUGGED
EA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. VOTO 82

SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1
IGNITION » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Una raccolta di 16 miti dell'era dei cabinati firmati SNK. Per nostalgici o per i curiosi che, a suo tempo, se li sono persi. VOTO 79

3 motivi per giocare a...
GTA Chinatown Wars





1. UN GTA IN PIENA REGOLA. È un'avventura action piena di sorprese e portata su PSP la libertà e il senso dell'umorismo degli ultimi capitoli della saga. Appassionante.

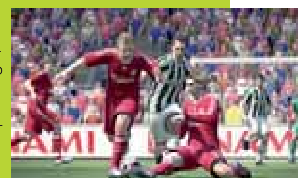
2. NOVITÀ DELLA VERSIONE PSP. Presenta ottimi extra rispetto alla versione per DS: missioni inedite, sei nuove stazioni radio e un comparto sonoro più curato.

3. GIOCHI DI GRUPPO. Offre sei modalità in multiplayer Ad hoc, come le gare o le guerre tra bande. Numerose le opzioni per l'online.

LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1. **Winning Eleven 2010** (N) — PS3 | KONAMI | SPORT



Neanche il Sol Levante resiste al richiamo di *PES*, soprattutto nell'anno in cui riacquista lo scettro di miglior simulazione calcistica. C'è gloria anche per Goku e Bayonetta.

2. **J-League Pro Soccer Club** (N) — PSP | SEGA | SPORT
3. **Dragon Ball Raging Blast** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO
4. **Persona 3 Portable** (N) — PSP | ATLUS | GDR
5. **Bayonetta** (N) — PS3 | SEGA | AZIONE

U.S.A.

1. **Call of Duty: Modern Warfare 2** (N) — PS3 | ACTIVISION | SPARATUTTO

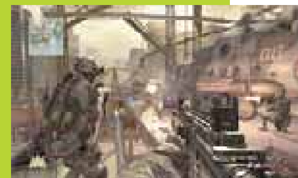


Com'era prevedibile, l'ultimo capitolo della saga di *Call of Duty* spopola anche (e soprattutto) negli Stati Uniti. Lo segue a distanza il nuovo capolavoro di Bioware.

2. **Dragon Age: Origins** (N) — PS3 | EA GAMES | GDR
3. **Uncharted 2: Among Thieves** (N) — PS3 | SONY | AVVENTURA
4. **Tekken 6** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO
5. **Ratchet & Clank: A Crack in Time** (N) — PS3 | SONY | PIATTAFORME

EUROPA

1. **Call of Duty: Modern Warfare 2** (N) — PS3 | ACTIVISION | SPARATUTTO



In tutto il continente europeo imperversa la guerra moderna di Infinity Ward. Assassin's Creed 2 e le simulazioni calcistiche non sono riusciti a contrastarla, pur vendendo a fiumi.

2. **Assassin's Creed 2** (N) — PS3 | UBISOFT | AVVENTURA
3. **FIFA 10** (N) — PS3 | EA SPORTS | SPORT
4. **PES 2010** (N) — PS3 | KONAMI | SPORT
5. **Uncharted 2: Among Thieves** (↓) — PS3 | SONY | AVVENTURA

Pagina mancante (pubblicità)

La condotta di gara servirà a creare un vero e proprio "identikit" del tuo pilota. La tua reputazione ne verrà influenzata in maniera diretta.





PS3 | AZIONE | CAPCOM | 15 GENNAIO

Moto GP 09/10

VALENTINO SI APPRESTA A **TRIONFARE** ANCHE SU PS3

Per il nuovo capitolo della saga su due ruote di *MotoGP*, il testimone passa dagli italiani di Milestone a Monumental Games, team non certo famosissimo, ma che sembra avere le idee molto chiare sull'impronta da dare al gioco. Abbiamo avuto modo di provare il titolo in anteprima durante un recente evento, svoltosi in quel del circuito di Valencia, e le impressioni sono state decisamente positive. Graficamente, *MotoGP 09/10* si presenta molto bene, con modelli dettagliati e una riproduzione dei circuiti assai fedele, che non rinuncia alla gradevolezza estetica, grazie a effetti di luce e particellari notevoli. Una volta scesi in pista, siamo poi rimasti favorevolmente colpiti dalla manovrabilità della moto, decisamente più agile rispetto al passato, con un motore di guida complessivamente più verosimile. Buone notizie anche dalla IA avversaria, sicuramente aggressiva ma allo stesso tempo non immune a umanissimi errori se messa sotto pressione. A tal proposito, *MotoGP 09/10* si tiene al passo dei tempi, introducendo nelle proprie meccaniche un sistema di "riavvolgimento" simile a quello visto in *DiRT 2*, e utile a tirarsi d'impiccio dopo qualche errore potenzialmente fatale. I puristi potrebbero rabbrividire alla sola idea, ma apprezzeranno le possibilità di tuning e modifica delle moto che verranno introdotte nella serie da questo capitolo. Le modalità di gioco si preannunciano piuttosto classiche, con l'eccezione della Carriera, durante la quale dovrai tenere conto di un parametro nuovo: la reputazione, che verrà influenzata dal tuo comportamento in gara. La fama acquisita, tra le altre cose, ti servirà ad ottenere ingaggi migliori e sponsorizzazioni più proficue.

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Pur senza rinunciare all'immediatezza, il nuovo *MotoGP* potrebbe davvero segnare un punto di svolta nella saga. Le premesse ci sono.

Il nuovo *MotoGP* sarà all'uscita aggiornato alla stagione 2009 (quella recentemente conclusasi con la vittoria di Rossi), ma sarà possibile aggiornarlo a quella 2010 con un DLC gratuito.

Potrai modificare ogni aspetto del tuo bolide: manovrabilità, accelerazione, velocità di punta, tenuta di strada...



Come negli episodi precedenti, potrai attivare o meno gli aiuti, a seconda della tua abilità o del tipo di esperienza che preferisci (arcade o simulativa).







Le gare sotto la pioggia non solo saranno molto suggestive, ma anche difficili, grazie al motore fisico migliorato di *MotoGP 09/10*.

Le migliorie apportate alla giocabilità e le nuove modalità di gioco non potranno lasciare indifferenti gli amanti delle due ruote.

» SOMIGLIA A...



MOTOGP 08

L'ultimo sviluppato da Milestone. *MotoGP 09/10* vuole rinnovare la serie in ogni aspetto, rendendo l'esperienza ancora più coinvolgente.



DIRT 2

Modalità Carriera rinnovata, possibilità di "tornare indietro nel tempo"... *MotoGP* 09/10 pesca idee anche dai giochi a quattro ruote.

PS3 | THQ | GUIDA | FEBBRAIO

MX vs ATV Reflex

FANGO, POLVERE E GUIDA **ESTREMA**!

La saga *MX Vs ATV* è già sinonimo di gare vertiginose a bordo di quad e moto da cross, su piste fangose piene di rampe e buche. Il prossimo titolo per PS3 promette però di portare il tutto a nuovi livelli. *Reflex* metterà a tua disposizione veicoli e piloti reali, perché si cospargano di polvere e terriccio in una variegata serie di competizioni. Da un lato, infatti, potrai partecipare alla classica modalità Carriera, in cui dovrai evitare le collisioni con gli altri avversari, affrontare curve strettissime e affrontare i salti più spericolati con l'obiettivo scontato di arrivare primo al traguardo. In alternativa troverai ad attenderti diverse gare "freestyle", che si svolgono in ambienti aperti pieni di rampe e ostacoli, con i quali eseguire ogni sorta di prodezza per impressionare i giudici. Per avere il massimo controllo sulle tue evoluzioni, potrai correggere in tempo reale la posizione del pilota con lo stick destro. Aggiungi a questo un motore fisico che gestisce le deformazioni della pista e una notevole ricchezza di dettagli grafici, e otterrai un titolo che ogni amante della velocità estrema (nonché dei quad e delle moto) dovrebbe tenere d'occhio.

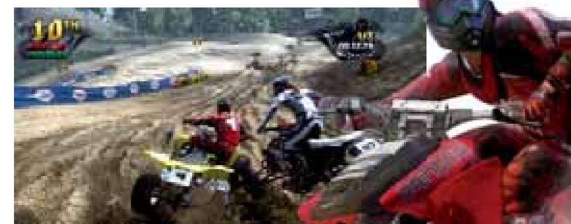
» SOMIGLIA A... **MOTORSTORM PACIFIC RIFT**
» PRIMA IMPRESSIONE: **BUONA**



Nelle gare freestyle potrai affrontare rampe e salti nell'ordine che preferisci, eseguendo arrischiate manovre aeree premendo L1 e lo stick destro.



La riproduzione realistica di fango, acqua, polvere e delle altre superfici vuole essere uno dei punti di forza del gioco.



Per affrontare meglio le curve potrai correggere al volo la posizione del pilota.



Dark Void è la nuova avventura in terza persona targata Capcom, che promette intensi scontri a fuoco e inebrianti voli conditi da combattimenti aerei.

Dark Void

AVVENTURATI IN UNA **MISTERIOSA** DIMENSIONE PARALLELA

PS3 | AZIONE | CAPCOM | IMMINENTE

Dopo una serie di rinvii, questo titolo d'azione Capcom sembrerebbe finalmente giunto in dirittura d'arrivo. Ispirato apertamente a certa fantascienza pioneristica di autori come Verne e Wells, *Dark Void* ti vedrà indossare la tuta di William August Grey, un pilota d'aereo trasportato suo malgrado nella misteriosa dimensione del Void, dopo aver avuto la pessima idea di sorvolare il Triangolo delle Bermuda. Venuto in contatto con i Sopravvissuti, un gruppo di esseri umani in lotta contro le Sentinelle, alieni biomeccanici intenzionati a ridurre l'umanità in schiavitù, Will finirà per ricoprire l'inatteso ruolo di eroe, con l'aiuto dello scienziato Nikola Tesla. Fintanto che l'azione resta con i piedi piantati a terra, le meccaniche ricordano quelle di *Uncharted*: sistema di copertura, possibilità di mirare con precisione, arsenale variegato, rapidi combattimenti corpo a corpo. Le cose cambiano prospettiva quando sei impegnato a scalare pareti o a solcare i cieli del Void con il jetpack gentilmente offerto da Tesla. Nel primo caso entra in scena il cosiddetto Vertical Cover System, che varia drasticamente l'inquadratura. Nel secondo si acquisisce una notevole libertà di movimento, che rende i combattimenti più stimolanti. Se Capcom riuscirà a limare abbastanza l'aspetto tecnico, al momento tutt'altro che impeccabile, e a rendere più coinvolgenti le sezioni a terra, potremmo trovarci tra le mani un titolo interessante.

» PRIMA IMPRESSIONE: DISCRETA

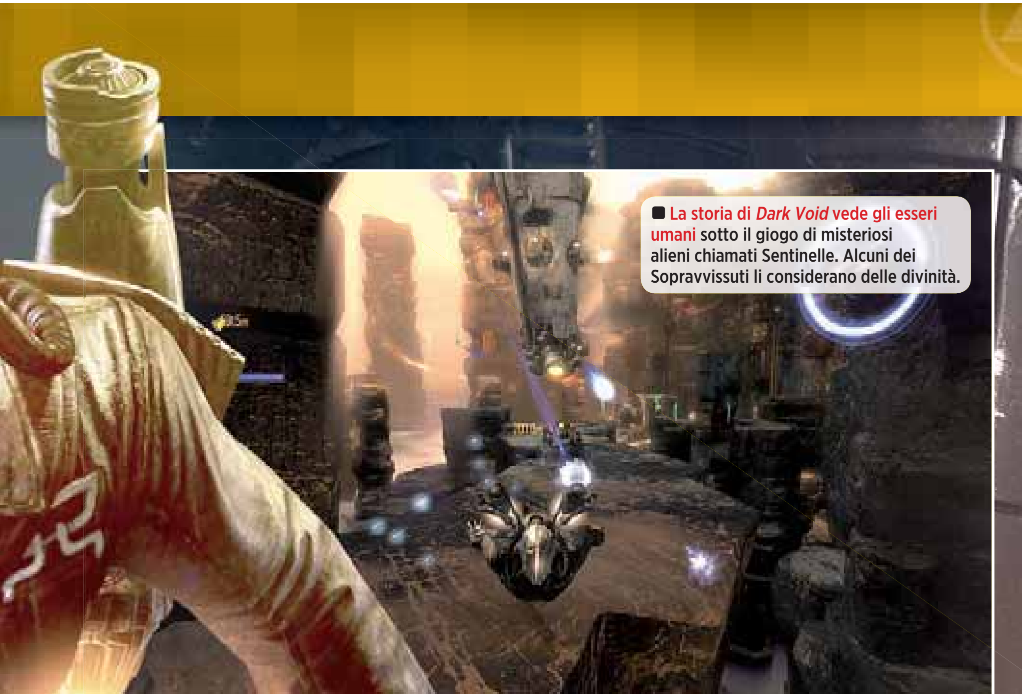
L'ambientazione è interessante, e le meccaniche promettono una discreta varietà. Tecnicamente però è un po' povero, e le fasi a terra non ci hanno impressionato.

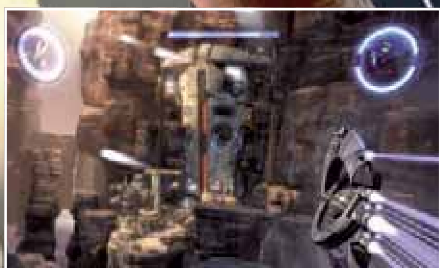


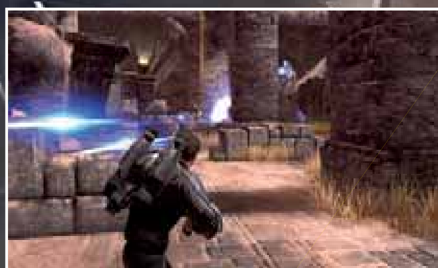
Avrai a disposizione un arsenale che mischia armi reali ad altre di stampo futuristico, solitamente sottratte agli alieni.



Durante gli scontri, potrai ripararti dietro gli elementi dello scenario come nel più classico degli sparatutto in terza persona.


La storia di *Dark Void* vede gli esseri umani sotto il giogo di misteriosi alieni chiamati Sentinelle. Alcuni dei Sopravvissuti li considerano delle divinità.

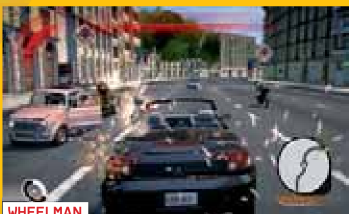





I combattimenti corpo a corpo richiedono la giusta dose di riflessi per colpire l'avversario prima che faccia lo stesso con te.

Fuggire da una dimensione parallela dominata da perfidi alieni robotici sarà il tuo obiettivo, in questo nuovo gioco d'azione che promette situazioni sempre diverse.

SOMIGLIA A...


WHEELMAN
Un altro titolo basato su idee interessanti, ma che tecnicamente proprio non ce la faceva. Speriamo che a *Dark Void* vada meglio.


UNCHARTED 2
Sparatorie, copertura sfruttando lo scenario, e rapidi combattimenti corpo a corpo. Le somiglianze però finiscono qui.

PSP | PICCHIADURO | NAMCO BANDAI | IMMINENTE

Tekken 6

PUGNO DI **FERRO** IN MINIATURA

Nell'autunno del 2006 Namco Bandai ci regalò uno dei migliori picchiaduro per PSP, *Tekken Dark Resurrection*, un titolo portatile che fu capace di confermare tutti i pregi della celebre saga. La storia dovrebbe ripetersi tra pochissimo, quando *Tekken 6*, in leggero ritardo rispetto a PS3, irromperà sulla tua PSP senza rinunciare praticamente a nessun aspetto della versione "maggiore". Confermato, quindi, tutto il cast di personaggi, con 40 lottatori molto diversi tra loro, che in più potrai personalizzare in mille modi diversi, tra accessori, costumi e altri oggetti. Non mancherà nemmeno una modalità Storia, che permetterà di conoscere trascorsi e motivazioni di ciascun personaggi, così come la possibilità di scaricare i ghost degli altri utenti per confrontarsi con il loro stile di lotta (non ci sarà però nessuna vera modalità online). Presenta all'appello anche la modalità Scenario Campaign, in sostanza un picchiaduro a scorrimento giocabile anche in cooperativa. Dal punto di vista tecnico, infine, *Tekken 6* su PSP sarà addirittura meglio di *Dark Resurrection*. Non si può proprio chiedere di più, a un picchiaduro portatile.

» SOMIGLIA A... TEKKEN DARK RESURRECTION
» PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE



La versione PSP di *Tekken 6* promette meraviglie, e graficamente sarà anche meglio del già ottimo *Dark Resurrection*.


Niente modalità Online, purtroppo, ma potrai scaricare i ghost degli altri utenti.


I nuovi personaggi, come Alisa Boskonovitch, saranno presenti anche su PSP.

Tratto dall'omonimo film in computer grafica, *Astro Boy* riporta sulla breccia un personaggio caro ai fan degli anime più "stagionati".



Il gioco è essenzialmente uno sparatutto in 2D a scorrimento laterale, con qualche elemento platform.

Astro Boy: The Videogame

LE ALI... PARDON, I RAZZI AI PIEDI

PS2 E PSP | D3 PUBLISHER | AZIONE | IMMINENTE

Creato da Osamu Tezuka, vero e proprio padre del manga moderno, *Astro Boy* è diventato famoso anche dalle nostre parti grazie a un adattamento a cartoni animati, trasmesso sulle televisioni italiane parecchi anni fa e di cui i più "anziani" non potranno non ricordarsi. Riportato sulla breccia da un film d'animazione in computer grafica (di produzione americana), il ragazzo robot si vede dedicare anche l'immancabile gioco su licenza, disponibile solo su PSP e PS2. Il protagonista, Astro, è un robot creato a immagine e somiglianza del defunto figlio del suo costruttore, il dottor Tenma, e dovrà usare tutte le armi e le abilità a sua disposizione per sfuggire al presidente di Metro City, la città aerea in cui è (in parte) ambientata l'avventura, e a un temibile robot militare che gli dà la caccia. Non particolarmente spettacolare dal punto di vista tecnico, il gioco è essenzialmente uno sparatutto 2D a scorrimento orizzontale, e le abilità del protagonista, dalla possibilità di volare a quella di sparare laser e proiettili, faranno la parte del leone. Inoltre, la versione PS2 includerà anche una modalità cooperativa per due giocatori.

» PRIMA IMPRESSIONE: DISCRETA

Tecnicamente non ci ha sorpreso, ma le fasi di volo e la possibilità di giocare in due su PlayStation 2 sembrano abbastanza interessanti.

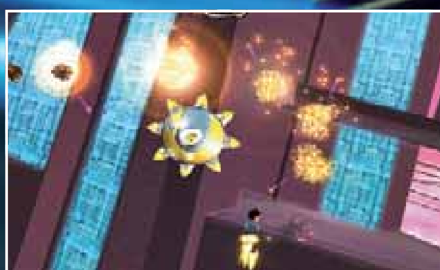
Toby/Astro, il robottino protagonista del gioco (e del film, e dell'anime, e del manga...), è stato creato dal dottor Tenma a immagine e somiglianza di suo figlio.

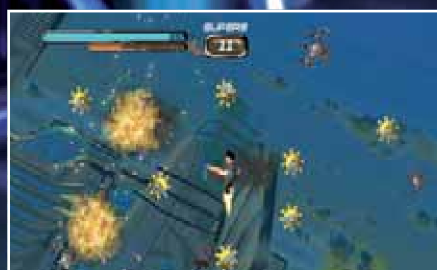


Dai razzi ai piedi alla possibilità di sparare laser dalle dita (e proiettili dal... fondoschiena), le abilità di Astro Boy saranno tutte a tua disposizione.



■ Astro Boy dovrà affrontare alcuni cattivissimi robottoni militari che gli danno la caccia per conto del presidente di Metro City.







■ L'azione sarà intervallata da filmati tratti dal film, anche se il doppiaggio si limiterà a una voce narrante.

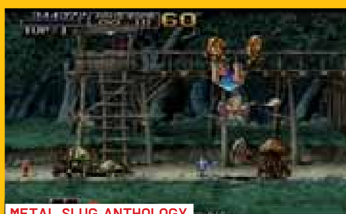
Riportato sulla breccia da un film in computer grafica, il ragazzo robot dei manga si vede dedicare anche l'immancabile gioco su licenza.

» SOMIGLIA A...



ULTIMATE GHOSTS 'N' GOBLINS

Piattaforme 2D anche per questo remake leggendario, soprattutto per l'elevatissimo livello di difficoltà (che manca in *Astro Boy*).



METAL SLUG ANTHOLOGY

Spara, spara... e muori ignominiosamente. Una raccolta dei migliori episodi della serie di (difficilissimi) sparatutto a scorrimento.

PS3 | SEGA | GUIDA | FEBBRAIO

Sonic & Sega All-Stars Racing

I MITI DI SEGA SCENDONO IN PISTA

Ai tempi del Super Nintendo, *Mario Kart* segnò la nascita di uno specifico genere di giochi di guida arcade, in cui i più famosi personaggi Nintendo si sfidavano a colpi di armi improbabili in spassose gare di kart. Sullo stesso binario si sono collocati in seguito titoli come *Crash Nitro Kart* per PSone, e adesso questo *Sonic & Sega All-Stars Racing* per PS3, nel quale controllerai Sonic, Amy o Knuckles (da *Sonic*), Ryo (*Shenmue*) o Alex Kidd. Il segreto per trionfare nelle divertenti gare di kart è imparare a padroneggiare la derapata per guadagnare velocità e usare i power-up al momento giusto. Inoltre, ciascuna star di Sega può utilizzare un attacco speciale, capace di cambiare il corso della gara, per cui l'emozione è garantita fino al traguardo. La varietà di modalità e gare, dalle corse a tempo ai campionati, fino alle sfide come quella che prevede di sconfiggere un enorme robot, sembra buona, sia in singolo che in multi (quattro persone a schermo condiviso, otto online).

» SOMIGLIA A... GTI CLUB +
» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA



■ Sonic, Alex Kidd, Ryo (da *Shenmue*) e altri mitici personaggi Sega sono presenti all'appello in questo divertente gioco di kart.



■ Missili, scudi e altre armi bizzarre ti saranno utili durante le gare per ostacolare i rivali o proteggerti dai loro attacchi.





Tekken 6

Uno dei giochi di combattimento più venerati di tutti i tempi torna con un nuovo capitolo, nuovi lottatori e modalità di gioco, e un sistema di combattimento rinnovato di grande impatto e profondità.

La lotta delle lettere

Se i giochi di combattimento ti piacciono, trovare le parole da usare per questo cruciverba non sarà un compito impossibile. Quattordici termini a tema con il gioco non aspettano altro che di venire collocate correttamente... mettiti in guardia e non lasciartene sfuggire una!



PAROLE

KO - CHIAVE - RING - POTENZA - GANCIO - TORNEO PRESA - COLPO - CAPOEIRA - AIKIDO - JUDO KENPO - NINJUTSU - BLOCCO

Vero o falso?

Un vero combattente riconosce sempre la verità da una menzogna. Delle tre affermazioni qui sotto, solo una è vera: siamo certi che riconoscerai la verità con la velocità del fulmine!



A Una delle modalità di gioco di *Tekken 6* è "Tag Dancing", nella quale controlleremo i protagonisti in un confronto di ballo.

B In questo capitolo potrai controllare oltre 40 combattenti differenti

C Se il tuo personaggio distrugge qualche elemento dello scenario sarai multato online e il personaggio verrà incarcerato per tre partite.

Soluzione: 

Humour





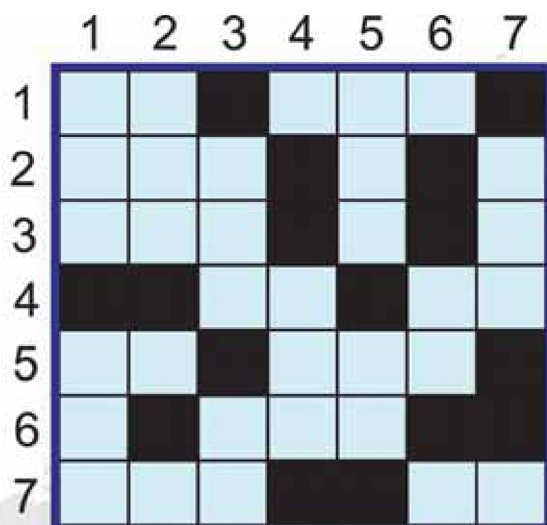
ROUND 2.510

FIGHT!



Vincere a suon di operazioni

Chi ha detto che i lottatori non sanno far altro che distribuire calci e pugni? A volte, per uscire vincitori da una disputa, bisogna usare il cervello e noi siamo sicuri che tu ne abbia da vendere. Dimostralo risolvendo le operazioni matematiche in ordine e intersecando i risultati corretti tra loro e porta a termine questo cruciverba matematico.





ORIZZONTALI

1. 582 : 6 • 1134 : 2
2. 86 + 49 • 2 - 0 • 4 x 2
3. 277 + 47 • 14 : 2 • 7 x 1
4. 15 + 63 • 94 - 8
5. 58 - 10 • 2790 : 6
6. 2 : 1 • 488 + 263
7. 544 : 2 • 49 x 1

VERTICALI

1. 7304 : 8 • 211 X 2
2. 6 x 122 • 12 - 4 • 4 + 3
3. 547 x 1 • 72 : 1
4. 8 - 3 • 686 + 159
5. 767 - 140 • 122 : 2
6. 7 x 1 • 85 : 1 • 4 x 1
7. 8760 : 10 • 2 + 7

Pagina mancante (pubblicità)

Play generation

Reg. Trib. CS n° 624
Anno V - N° 1 (49) - Gennaio 2010 - Periodicità mensile
Codice ISSN: 1827-6105
playgeneration@edmaster.it

Direttore Editoriale: Massimo Sesti
Direttore Responsabile: Massimo Sesti
Responsabile Editoriale: Alessandro Apreda
Editor: Alessandro De Vita
Consulenza Redazionale: Ivan Fulco
Redazione: Stefano F. Brocchieri, Massimiliano Braile, Marianna Cecere, Antonio Pizzo, Andrea Maderna
Collaboratori: Diego Cortese, Emilia De Castro, Leonardo Fedi, Massimiliano Marino, Marco Ravetto.
Segreteria di Redazione: Natascia Cuna

Realizzazione grafica: Cromatika S.r.l.
Art Director: Mario Veltri
Responsabile grafico di progetto: Nunzio Saladini
Responsabile Area Tecnica: Giancarlo Sicilia
Impaginazione elettronica: Elio Monaco, Guido Guglielmelli

Pubblicità: Master Advertising S.r.l - Via F. Filzi, 27 20124 - Milano
Tel. 02 83121211 - Fax 02 83121207
e-mail: advertising@edmaster.it

Editore: Edizioni Master S.p.A.
Sede di Milano: Via F.Filzi, 27 – 20124 Milano
Tel. 199.50.50.51* - Fax 199.50.00.05*
Sede di Rende: C.da Lecco, Zona Industriale 87036 Rende (CS)
Presidente e Amministratore Delegato: Massimo Sesti
Direttore Generale: Massimo Rizzo

Abbonamento 1 anno: 11 numeri (rivista + allegati) € 27,10 invece di € 32,89
Abbonamento 2 anni: 22 numeri (rivista + allegati) € 59,90 invece di € 65,78.
Offerta valida per il territorio nazionale fino al: 28/02/2010

Arretrati: Costo arretrati (a copia): il doppio del prezzo di copertina + € 5,32 per contributo spese di spedizione (corriere espresso). Prima di inviare i pagamenti, verificare la disponibilità delle copie arretrate al numero 199.50.50.51*. La richiesta contenente i Vs. dati anagrafici e il nome della rivista dovrà essere inviata via fax al num. 199.50.00.05*, oppure via posta a EDIZIONI MASTER S.p.A. Via F.Filzi, 27 – 20124 Milano, dopo avere effettuato il pagamento, secondo le modalità di seguito elencate:

- Bonifico bancario intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. c/o Banca BCC MedioCrati S.C.aR.L. **IBAN:** IT85Q0706280881000000012000 (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Versamento su cc/p n. 16821878 intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Assegno bancario non trasferibile intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (allegato in busta chiusa)
- carta di credito, circuito Visa, Cartasì, o Eurocard/ Mastercard (inviando la Vs. autorizzazione, il numero di carta di credito, la data di scadenza, l'intestatario della carta e il codice CVV2, cioè le ultime 3 cifre del codice numerico riportato sul retro della carta).

SERVIZIO CLIENTI

199.50.50.51* dal lunedì al venerdì 9.00 – 18.00
199.50.00.05* sempre in funzione
@ servizioclienti@edmaster.it

*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)



Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento.
Certificato UNI EN ISO 14001 • N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Dicembre 2009

EDIZIONI MASTER
axel springer
Certificato n° 6.648 del 01/12/2009

E NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL 24 GENNAIO

» SPECIALE FINAL FANTASY XIII

In una Tokyo gelida e piovosa, l'eroica redazione di PlayGeneration ha provato in anteprima assoluta la versione europea del capolavoro Square Enix e intervistato i suoi creatori. I dettagli sul prossimo numero!

NB: I contenuti annunciati potrebbero subire delle variazioni.

» RECENSIONI

I NUOVI EROI DELL'AZIONE

Preparati fin da ora, perchè il mese prossimo sulla tua console si abbatterà un'ondata di titoli all'insegna dell'azione più sfrenata: da *Bayonetta* a *Darksiders: The Wrath of War*, passando per *Dante's Inferno*, *Army of Two The 40th Day*...



» REPORTAGE

SCEGLI I MIGLIORI GIOCHI DEL 2009

La redazione ti affida una missione speciale: quella di scegliere i migliori tra i tanto capolavori arrivati sugli scaffali nel corso dell'anno appena trascorso. Vota il tuo gioco preferito per ciascun genere, e il miglior titolo in assoluto del 2009!



» ALLEGATO

LE GUIDE COMPLETE PER I GIOCHI MIGLIORI

Come ogni mese, al prossimo numero allegheremo una doppia guida, dedicata a due dei migliori titoli attualmente sulla piazza. Quindi, se Ezio nelle tue mani capitombola regolarmente dai tetti e si fa maltrattare perfino dai menestreli, niente paura: la nostra guida correrà in tuo aiuto!



Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)